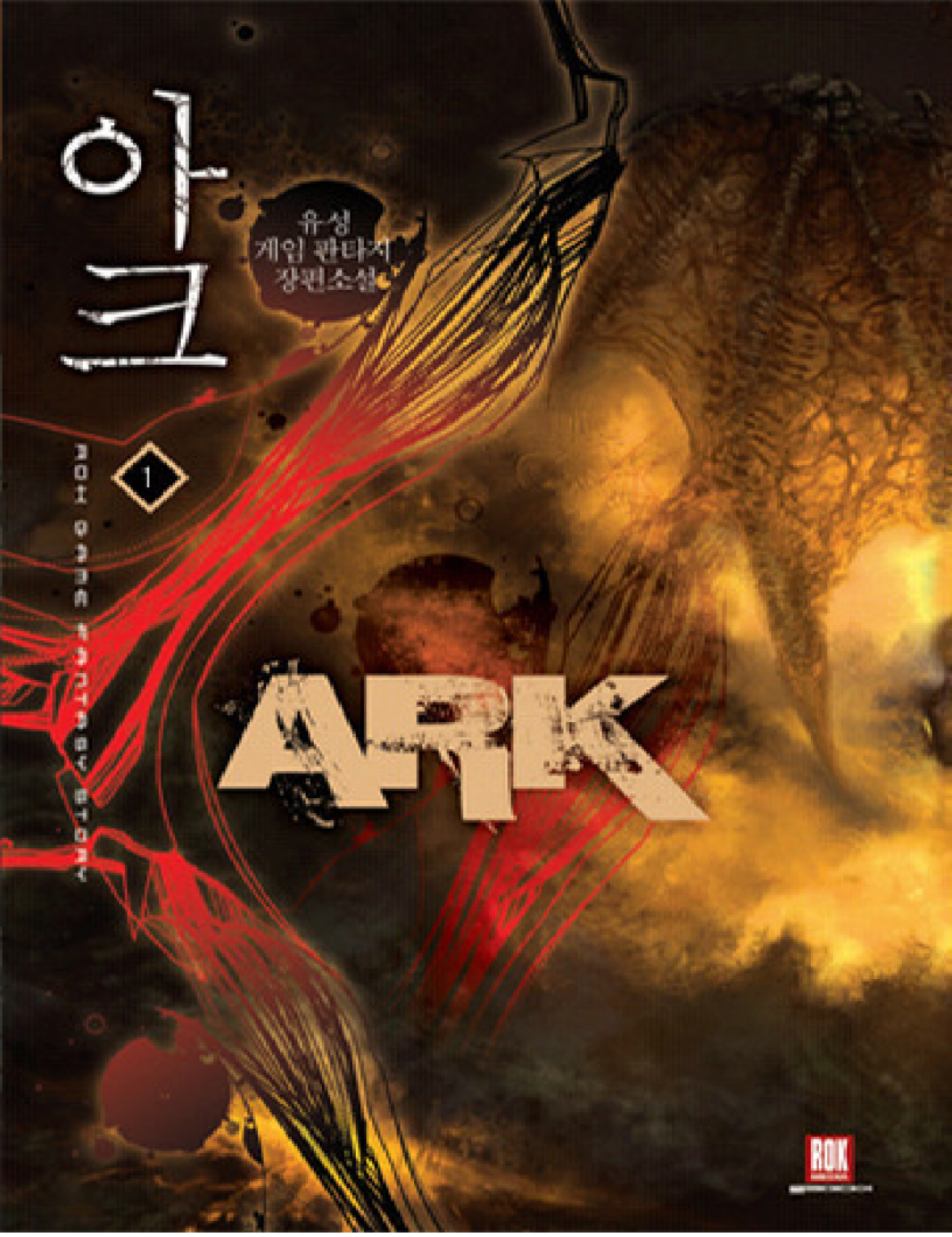
아크
유성
게임 판타지
장편소설
1
ARK
ROK

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Ким Хен-Ву жил в роскоши и достатке, посвящая все свободное время онлайн-играм. Но однажды его родители попали в аварию, в которой погиб отец. Его привычная жизнь рухнула, семье пришлось продать дом и переехать в однокомнатную квартиру. Спустя несколько лет, он продолжает много работать, тратя все деньги на оплату медицинских счетов своей матери, и совмещая работу с учебой. Но однажды один из преподавателей Хен-Ву предлагает ему вакансию в компании «Global Exos Korea», которая занимается разработкой VRMMORPG — виртуальной онлайн-игры «Новый Свет». Хен-Ву принимает предложение и, подделав свои данные в анкете, умудряется пройти строгий отбор. Таким образом, он становится участником тестирования новейшего игрового устройства, получая за это приличную зарплату. Создав аккаунт в игре «Новый Свет», Хен-Ву выбирает ник Арк (Ковчег) и начинает свой путь к успеху.

- АРК. Том 5
  - Глава 1. Подземный Мир.
  - Глава 2. Контроль над енотами
  - Глава 3. Стадия реабилитации
  - Глава 4. Еноты, в атаку!
  - Глава 5. Павший Иггдрасиль
  - Глава 6. Темный Осколок
  - Глава 7. Бывший неудачник делает шаг вперед
  - Глава 8. Спарринг
  - Глава 9. Темный Силрион
- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4

АРК. Том 5

Глава 1. Подземный Мир.

Призвать Уорика из Магического Меча.

Меч из человеческих позвонков начал вибрировать и гудеть. Через мгновение он выпал из рук Арка.

- А? Что происходит?..

Меч воткнулся в землю и начал вращаться.

Бам-бам, бам-бам, хрусть!

Со зловещими звуками меч начал трансформироваться.

Кости, теперь больше походившие на зубы, стали вытягиваться с обеих сторон меча. Они с хрустом удлинялись и наклонялись в разные стороны, пока все не соединились в сложный кубический паззл. Это было похоже на трансформацию роботов в мультфильмах.

Результат был такой же.

Меч сформировал черный торс с растрепанными волосами, затем появилась броня, состоящая из металлических частей лезвия Пилы. Арк своими глазами наблюдал за трансформацией, но до сих пор так и не понял, как лезвие могло превратиться в эту фигуру. Да, роботы из мультфильмов были такими же, но…

Пила трансформировалась в Рыцаря Скелетов 60 уровня.

- В описании было сказано, что меч сделан из костей брошенных в Ад людей…

Путешествуя в Новом Мире, Арк повидал многое.

Невероятные спецэффекты больше его не впечатляли. Но преобразовываться таким способом… Он чувствовал себя очень удивленным.

Арк пялился на скелета в немом удивлении.

Когда Рыцарь Скелетов Уорик поднялся, в его глубоких пустых глазницах сверкнуло синее пламя. Он повернул голову и посмотрел на Арка.

- У этого парня тоже отсутствуют манеры?

Арк вспомнил свою первую встречу с владельцем Магического Меча, Данфилом. Но Уорик, судя по всему, отличался.

Он открыл челюсть и заговорил:

- Иностранец… Вы… Кракена… победили?

- Да.

Уорик упал на колени и поклонился.

- Вам… Я выражаю свою благодарность и почтение.

- Что?..

- Меня зовут Уорик. Давным-давно я поклялся в верности своему монарху. Я сражался с варварами и заслужил титул Почтенного Рыцаря. Но когда я умер… Злой дух захватил мою душу на Рассветных Холмах и заточил ее в этом мече, поэтому я не мог выбраться.

- На Рассветных Холмах? – Арк в ошеломлении слушал, и запоздало понял, что он уже встречал это название в книгах по истории Нового Мира.

- Рассветные Холмы Валгаллы?

Все сходилось. Валгалла была обиталищем душ в мифологии викингов. Воин, со славой погибший с бою, получает приглашение в Святую Землю от высшего бога Одина. Там они оттачивают свои навыки для последней битвы – Рагнарёка.

Новый Мир был фэнтезийной игрой, в которой смешались множество мифов со всех уголков земли, в том числе и скандинавские.

Проецируя ситуацию на текущие события, можно было понять, что Уорик хотел попасть сразу в загробную жизнь, но на полпути его поймали и заключили в меч.

В глазах Уорика проступило сожаление, и он продолжил:

- С тех пор, сотни лет моя душа гнила здесь, и я стал демоном. Моя честь опозорена. Эта жизнь была кошмаром. Но Вы закончили этот кошмар. Вы пролили луч света на мое спасение. Я очень Вам благодарен.

В отличие он предыдущего экземпляра, Уорик был очень вежлив.

Приободренный Арк в раздумьях почесал голову.

- Ну, раз ты меня поблагодарил…

- Я знаю… - продолжил Уорик и полностью материализовал тело.

- Вы сняли проклятье Магического Меча. Теперь Вы можете призывать меня. Причину, по которой Вы меня призвали, легко понять. И я тоже… Я ждал этого!

- Ты ждал?

- Я уже побывал на Рассветных Холмах. Приглашение уже пропало. Однако встреча с достойным противником зажжет мою душу! Если я смогу сразиться… Моя душа будет спасена. У меня есть моя сила и опыт. Это будет восхитительно! Теперь… Кто же будет моим противником?.. Кто вы? Конечно, если фамильяр победил Кракена… Его способности должны быть выше, чем я ожидал… Ооо! Пламя моего боевого духа снова зажжено! – кричал Уорик, не в силах скрыть своего возбуждения, и размахивал мечом.

- Сейчас я готов… Мой боевой дух… Сразимся в последний

раз!

- А когда это я успел его призвать?

- Что? – Уорик осмотрелся озадаченным взглядом. Его пылающие огнем глаза остановились на Дедрике.

- Совершенно точно… Я чувствую дух Загробного Мира в этом ребенке. Но… Это сложно! Я уже разложился, но это тело принадлежало почетному рыцарю! Как могу я поднять меч… На невинное дитя?

- Чтаа? Дитя? Эй, чувак, тебе сколько уже стукнуло? – зло накинулся Дедрик на скелета.

Арк указал на Черепа, катающегося по полу:

- Не волнуйся так, Уорик! Твой оппонент – он!

Взгляд Уорика последовал за пальцами Арка. Череп гордо смотрел вперед, получив назначение Арка.

Повисло неловкое молчание.

Уорик смотрел то на Черепа, то на Арка.

Его горящие глаза, казалось бы, спрашивали: «Это шутка?» Арк покачал головой, и спокойный и вежливый до этого момента Уорик закричал:

- Я был вежлив с Вами! Вот чем Вы мне отплатили!

- Я прошу прощения, но такова ситуация. Вы примите бой?

- Я больше не вынесу этого, неважно, спасли Вы меня или нет! – Уорик поднял меч и угрожающе приблизился к Арку. Череп подпрыгнул и стукнулся об Уорика.

Уорик вздрогнул и отступил. Череп резко переменил его планы. У Уорика было на редкость яростное выражение лица.

Уорик удивленно посмотрел на Черепа.

Некоторое время они молча смотрели друг на друга, будто в безмолвном диалоге. Наконец, Уорик вздохнул и кивнул:

- Мда… Так вот что случилось. Я сожалею… Остался только череп… Значит, ты тоже был славным воином. Я оценил все поверхностно… Приношу свои извинения.

- Щелк щелк щелк!

После этих слов Череп будто бы поднял подбородок.

Но Уорик тряхнул головой:

- Твой боевой дух и храбрость… Бесспорны… Но я не могу принять битвы… Ты можешь посмотреть на меня и понять… Что в тебе слишком многого не хватает… И если эта разница не заполнится… То я не приму эту дуэль.

- Щелк щелк!

- Ты может повторять это сколько угодно, но мой ответ будет прежним… Пламя моего сердца не зажжется в бою со слабым противником… Разве после такой дуэли я смогу попасть в Рассветные Холмы? Призови меня снова… Если сможешь развить

свои навыки, чтобы биться со мной.

Череп выглядел шокировано и закрыл челюсть.

- Я в долгу перед вами… Однако сколько раз вы бы меня не призвали… Я не могу сражаться с оппонентом, который мне не ровня… Ваш фамильяр и Вы… Вы же не хотите получить бесчестную победу?

- Нет, я полагаю, что нет, - быстро ответил Арк.

Что? Бесчестную? Это шутка?

Если Череп выиграет, он сможет развиться.

К тому же, если битва с Уориком будет не сильно сложная, то он должен быть благодарен такому исходу событий. Но Уорик оказался непреклонным.

- Я полагаю… Хм… Я подумал, что вы должны проникнуться этой идеей, но… Я слишком поторопился. Что у парня, победившего Кракена, будут такие мысли… Я приношу извинения… В конце концов… Поэтому я не могу принять дуэль… Тогда…

- Эй, ты меня, должно быть, не понял. Я не настолько оторван от жизни, как ты думаешь. Эй, послушай меня! Эй! Ты куда?

Однако Уорик успел трансформироваться обратно в меч до того, как Арк успел договорить.

Дедрик фыркнул и пробормотал:

- Эх, это уже не смешно…

Мда…

Арк никогда не предполагал, что хозяин меча откажется от дуэли.

Теперь определенно было понятно, что все они - разные личности.

Арк вздохнул и поднял Пилу.

Он мог призывать его раз в сутки. Тогда не остается больше ничего, кроме как призвать его во второй раз. Но результат, скорее всего, окажется, таким же: он просто откажется.

- К тому же, у Черепа не будет ни единого шанса победить монстра 60 уровня…

Пока средний уровень фамильяров был 45. Но благодаря Дедрику общий уровень вырос. Череп был примерно 40 уровня. К тому же, у него не было никаких атакующих навыков. Он явно был не в том состоянии, чтобы победить Уорика.

- Может, отказ от дуэли был правильным решением?

Если бы Череп умер, он не смог бы призвать его еще сутки, он бы не получал опыта и не развивался. А Уорика он призвал, чтобы оценить его статы, из чего он вынес вердикт, что дуэль того не стоит.

- Сейчас мне нужно обмозговать ситуацию.

Хоть Арк и расстроился, он взял себя в руки и поднял меч.

Урон этого меча был выше, чем Меча Ланселя. Но принимая во внимание бонусы к атаке при битве с Дедриком, хозяин Магического Меча был более полезен, чем хозяин меча Ланселя.

- Череп, что случилось?

Арк собрался было двинуться, но Череп схватил его за край одежды. Арк нагнулся вниз, а Дедрик пробормотал:

- Оу, правда? Серьезно? Такие слова от тебя? Хорошо!

- О чем ты?

- Оо-хо-хо! Хозяин, Череп спрашивает, когда Вы приготовите какое-нибудь блюдо, которое его изменит? Его утешит все, что бы Вы ни приготовили.

- Что? Череп, ты серьезно?

Череп кивнул.

Арк понимал его чувства.

Арк беспокоился о том, что Череп будет подавлен тем, что дуэль не примут. Но, против всяких ожиданий, Черепа переполнял энтузиазм. Хоть он и потерял воспоминания и тело, он все равно оставался славным воином.

Скорее всего, его разговор с Уориком было именно такого содержания. После этого у него появилось отчаянное желание победить. В прошлом Дедрик тоже ел готовку Арка, как сумасшедший, чтобы отомстить Данфилу. Но Череп был воином, который был согласен терпеть эту еду ради своей чести и чести Арка. Этот магический меч неплохо подбодрил его фамильяров. И это поможет им стать сильнее.

- Хорошо, Череп, но ты должен быть готов к очень суровым тренировкам, - сразу прояснил ситуацию Арк и пересек костяную комнату.

В комнате с Кракеном находилась огромная железная дверь.

Жители Подземного Мира оставили на ней свое послание.

Рычаг от двери был сломан, но как только Арк победил Кракена, он понял, что надо делать.

- Змея, эктоплазматический клей!

По приказу Арка Змея открыла рот и выплюнула пробирку.

Это были баллончики из под сжиженного газа, в которых болталась зеленая слизь. После победы над Кракеном Змея нашла это в теле Кракена.

Склеивающий Душу и Тело клей

Этот клей сделан из эктоплазмы, способной склеить вместе тело и душу. С давних времен в Аду скапливалось много тел. Души умерших собирались Злым Духом и, при

помощи других примесей, была получена эктоплазма. Инстинкт требовал постоянно использовать эктоплазму. Один раз прикоснувшись к эктоплазме, сбежать уже нельзя, так как она узнает истинное тело. Эктоплазма будет налипать друг на друга и сформирует огромный ком, который распространится на окружающие места и уничтожит все. Это и есть результат гниения Кракена.

Однако сейчас ядро Кракена уничтожено, и души людей снова стали просто эктоплазмой. При использовании к эктоплазме прилипает любой предмет. Размер духовного тела не имеет значения. Если объект уничтожат после прилипания, он не распадется.

Запрещено использовать неосторожно! Если Вы неудачно пошутите, кто-то может всю жизнь прожить со склеенными ногам или руками.

Количество использований: 5.

Короче говоря, клей был создан путем смешения душ.

- Мне одиноко и скучно. Тут есть, к чему прилипнуть?

- Тс! Ты что городишь? Не надо ни к кому липнуть!

- Ха-ха, но я же клей! Выдавите меня на что-нибудь!..

Арк мог отчетливо слышать голоса после встряхивания баллонов.

Арк с сомнением посмотрел на баллоны. Использование эктоплазматического клея было больше похоже на фильмы ужасов…

К тому же при малейшем движении содержимое бутылочек начинало жаловаться. Арк уже не знал, смеяться ему или плакать…

- Да как это вообще можно использовать?

Когда Арк в первый раз увидел этот клей, он не мог понять, зачем его вообще придумали. Конечно, клей мог использоваться везде, но такой странный клей в таком месте…

Но теперь Арк понял его истинное назначение.

Выходом из комнаты с костями был сломанный рычаг.

- Значит, если бы я не победил Кракена, то не смог бы отсюда выйти?

Арк подобрал подходящую по размеру кость и приблизился к рычагу. Он открыл что-то бормочущий баллон и вылил его содержимое на рычаг.

- Оооу! Я снаружи!

- Ура! Давай приклеимся!

После того, как Арк приложил кость к рычагу, вязкая жидкость обволокла и склеила их.

Это выглядело весьма оригинально. Когда кость и рычаг склеились, они стали выглядеть так, как будто они всегда и были в таком положении. Эктоплазма так же удовлетворенно замолчала.

- Наконец-то я…

Арк нервно посмотрел на железную дверь.

Остался последний штрих.

Просто открыть дверь в Подземный Мир. Это был мир, который еще никто и никогда не видел, прямо как Подводный Мир!

Он думал, будет ли за дверью гора сокровищ? Или легендарный незнакомый монстр? Арк проверил оружие, прежде чем потянуть за рычаг.

Арк аккуратно сложил все вещи в сумке и отремонтировал те вещи, прочность которых сильно понизилась. Затем он проверил свои статы.

Имя: *Арк*
Раса: *Человек*
Склонность: *Светлый +200*
Слава: *1695*
Уровень: *95*
Профессия: *Идущий во тьме*
Титул: *Рыцарь Кот, Признанный Опекун, Герой Джексона*
Здоровье: *1925*
Мана: *1520 (+100)*
Духовная Сила: *100*
Сила: *232 (+5)*
Ловкость: *282 (+15)*
Выносливость: *362*
Мудрость: *31*
Интеллект: *275*
Удача: *42*
Гибкость: *27*
Искусство общения: *23*
Привязанность: *55 (+10)*
Специальный стат: знание древних реликвий: *83*

Эффекты от оружия
Броня Русалки: Сопротивление Воде +100. Водные

штрафы отменяются.

Лапы Кошки: Скорость нападения +10%, Ловкость +15, Шанс Критического Урона +10%

Голова Хрустального Голема: Мана +100

Сапоги Норада: Скорость Передвижения +10%, Уклонение +5%

Ожерелье Аделаина: Защита +40, Привязанность +10

Возрождающий Дух: Сила +5, Восстановление Маны +5%

Все способности в темноте повышаются на 30%

Способность прятаться в темноте (Длительность – 15 минут. Автоматически отменяется при вступлении в битву)

На 50% увеличена сопротивляемость следующим заклинаниям: Страх, Темнота, Слепота, Приманка

Вы можете раскрывать истинные свойства всех предметов

После победы над Кракеном, уровень вырос до 95!

- Отлично! – Арк сделал глубокий вдох и потянул за рычаг.

Ку-ру-рум!

Железные двери поднялись с тяжелым грохотом.

Арк уставился вперед и открыл рот от удивления.

- Это и есть Подземный Мир?..

Перед Арком открылся неописуемый вид.

* * *

Арк вышел из двери и оказался на вершине очень высокой горы.

Гора, да, это была гора.

В Каире он упал Ад и пролетел несколько сотен метров прежде, чем достиг земли. Затем он преодолел несколько десятков метров Подземного Лабиринта, пока не добрался до железной двери. Но сейчас он находился на вершине горы огромной высоты!

- Как это возможно? – Арк в растерянности осматривался.

У подножия горы до горизонта простирался густой лес, переходящий в глубокое ущелье. Пейзаж ничем не отличался от гор Брандта.

- Черт побери, я что, ошибся дверью? Тут даже звезды есть в небе… А? Они так близко?

Арк в замешательстве смотрел на небо.

Темное ночное небо было очень ясным, и на нем сияло множество ярких звезд, похожих на алмазы. Но Арк почему-то чувствовал, что если протянет руку, сможет прикоснуться к ним. Нет, это было не просто чувство. Звезды действительно были очень близко.

- Странно. Дедрик, проверь.

- Есть! – Дедрик взмахнул крыльями и улетел. Через несколько минут он долетел до звезды.

- Это… Это вовсе не звезда! Это камни! Сияющие!

- Сияющие?.. Это просто сияние руды на потолке?

- Да, эти камни повсюду.

Арк открыл рот от удивления. Сомнению уже не было места.

Потолок был таким толстым, что на его месте разработали рудную шахту. Тогда было ясно, что Арк попал в Подземный Мир. Но Арк был удивлен по другой причине. Он принял бесчисленное количество руды за звезды!

Руду низкого класса можно использовать для производства разных типов украшений.

Один кусок руды величиной с палец можно было продать за 20-40 золотых.

- Но когда руды ***так*** много… - Арк сглотнул и спросил. – Де-Дедрик, ее можно вытащить из потолка?

- Нет, она прочно там сидит, я даже не смог ее пошевелить.

Конечно, уже не важно, спрятана руда или нет, если добыть ее невозможно. Даже киркой Арк не смог бы достать ни единого кусочка. Да, это был необработанный алмаз, но этот алмаз прочно прилип к общему пейзажу.

- Мне нужно успокоиться и идти дальше, хоть это и огромная сумма денег…

Арк смотрел на руду, не в силах оторваться, но затем сделал над собой усилие и пошел дальше. Уходя все дальше от этого зрелища, он чувствовал себя еще более раздосадованным.

- Но это место – определенно Подземный Мир. Если так, то где-то здесь спрятан фрагмент Трех Чудес. Здесь же должны быть и обитатели Подземного Мира – зверелюди. Думаю, в первую очередь надо найти их.

Арк снова проверил свою экипировку и пошел вниз по склону. Местность была темной и мрачной, но сияющие руды заливали светом все окружающее пространство. Арк продолжал идти по склону к лесу. Когда он дошел до лесной границы, он весьма заинтересовался. Таких растений и деревьев, как в этом

лесу, Арк еще не встречал. В течение длительного времени лес был изолирован от окружающего мира, и поэтому там сформировалась своя уникальная экосистема. На берегах многочисленных речушек были разбросаны фруктовые деревья с невообразимыми плодами.

- Хозяин, смотрите, тут повсюду фрукты! – Дедрик с любопытством схватился за странное фруктовое дерево.

После Подземного Лабиринта запасы провианта истощились. К тому же, новый ингредиент означал новое блюдо.

Арк побежал собирать фрукты. Но как только фрукт упал с дерева, он с неожиданным хрустом сломался.

Сбор урожая провален.

После многих неудачных попыток Арк умудрился сорвать один фрукт. Но затем он дважды не смог определить его качества, однако, на третий раз удача ему улыбнулась.

Бао-фрукт (еда)

Бао-фрукт – особенный фрукт, произрастающий только в Подземном Мире. Для сбора фруктов требуется продвинутый навык фуражира, так как растение очень нежное. Свежий фрукт используется в блюдах как магический ингредиент, а сушеный бао-фрукт используют как приправу.

Сбор и идентификация свойств еды была на среднем уровне.

Но то факт, что эти фрукты было так тяжело собрать, означал, что они были высококлассным ингредиентом. После того, как он собрал первый фрукт, его навыки возросли на 1. Конечно, некоторые ингредиенты использовать было уже нельзя: они пролежали довольно долгое время и испортились.

Уровень ингредиента должен был означать более высокие эффекты? Фруктов вокруг было хоть отбавляй, просто рай для Кулинарии Выживальщика!

Фрукты, травы, даже ядовитые…

Даже если они были ядовитыми, стиль готовки Арка предполагал использование всех ингредиентов. Арк медленно обвел взглядом все вокруг и как сумасшедший кинулся собирать ингредиенты. Он даже забыл о своей цели посещения Подземного Мира. Как далеко он сейчас находился?

К тому времени, как его пустые сумки наполнились провиантом…

Куст рядом с Арком затрясся, и из него послышались нечеловеческие звуки.

Арк машинально задержал дыхание и остановился.

Он уже полчаса находился в Подземном Мире. И он почувствовал бы невероятное облегчение, если бы это был волк. Но волка не было. Из-за кустов показались двое монстров. Такого монстра Арк еще никогда не видел.

Монстр был похож на сверчка на двух ногах, при ходьбе сметающего близлежащие кусты. А вокруг его тела был намотан еще один, больше похожий на растение, монстр.

- Враг? Глаза Кота!

После проверки информации о монстре Арк горестно вздохнул.

- Кангуль… Уровень… 150?!

- Помощь! Кара! К носу! – громко крикнул монстр-растение, и большой монстр ударил Арка. За один удар большой тернистой веткой здоровье снизилось на 300 очков. Последующее кровотечение еще больше осложняло ситуацию.

- Ну почему первый же повстречавшийся мне монстр – 150 уровня?!

Текущий уровень Арка был 94, темные атрибуты дотягивали его до 120. Но несмотря на уровень и навыки Арк был сильным противником. Особенно если он использовал предупреждающий удар.

Арк быстро оценил ситуацию.

- Это сражение слишком рискованно.

Теперь желание Арка выжить усилилось еще больше.

Он еще не обновил точку воскрешения. Если бы он умер, то возродился бы как раз в том месте, где его поджидал Андел.

Разве риск борьбы с монстром 150 уровня стоил того?

- Дедрик, Череп! Аварийный план D! Выиграйте мне время для побега!

- Хм, хозяин… Мне нужно позволить себя ударить этой громадине?

- Дедрик, заткнись, не время препираться! - крикнул Арк и развернулся.

Дедрик и Череп разделились и заблокировали проход Кангулю. При сражении с двумя противниками использование аварийного плана D означало по крайней мере 80% шанс побега. Но только потому, что монстры обычно атаковали те цели, находящиеся у них перед глазами. Но сейчас ситуация несколько изменилась…

- Чик! Чик! Уурамба!

Монстр-наездник заметил убегающего Арка и яростно потянул на себя поводья. Тело сверчка взлетело в воздух. Оно пролетело 10 метров и опустилось прямо перед Арком.

В землю перед ним воткнулось острое копье.

- Фуф, это же… - Арк покатился по земле, чтобы избежать урона.

- Хозяин, это не наша вина!

- Заткнись и действуй! План С-3! Сделайте все возможное, чтобы его остановить! – зло кричал Арк.

Подвижность сверчка была невообразимой.

Арк знал, что сверчки могут прыгать на высоту, в 7 раз превышающую собственный рост. А убежать от этого парня через кусты и деревья было проблемно. Но его фамильяры беспрекословно выполняли приказы.

- Я должен оставить его на фамильяров. По-другому выиграть не получится.

Быстрое решение! После оценки ситуации нужно быстро что-то предпринять.

- Так, что же можно сделать… Этот монстр-растение еще пожалеет о своем решении. Змея, меч! Нет, лучше дай мне самый плохой меч!

Арку нужен был дешевый меч.

Благодаря тренировкам Арка, теперь Змея могла определять ценность предметов. Она достала старый повидавший виды меч. Арк поймал его рукой и приготовился применить свой супер-навык.

- Буря Клинков!

Изношенный меч раскололся на мелкие кусочки и ударил по Кангулю. Однако привычка Арка оценивать свои прибыли и убытки только ухудшила ситуацию. Меч раскололся в лучшем случае на несколько десятков кусочков. Каждый его фрагмент наносил только 5 единиц урона. Такой урон вполне мог бы быть нанесен при использовании Темного Клинка. Буря Клинков имела и кое-какие неожиданные эффекты: сейчас атака прошла впустую и задела Арка.

Вы получили критический урон 500! Вы находитесь в состоянии Кровотечения и получаете 10 урона каждые 10 секунд. Продолжительность: 1 минута.

На некоторое время после использования этого навыка Арк

остался безоружным.

Он получил критический урон, и находился далеко не в лучшем состоянии. Из-за этого его здоровье понизилась на 40 % .

- Вот, получи!

После длительного времени Арк снова начал сыпать ругательства. Арк проглотил слёзы и вытянул из багажа очень неплохой меч. Он стоил один золотой.

- Эх, десять тысяч вон!

Время как будто замедлило ход, и Арк в очередной раз убедился, что деньги в игре важны так же, как и в реальности.

Как только в атаку было вовлечено столько денег, эффект переменился. Дорогой меч раскололся с громким звоном, и блестящие лезвия полетели в сторону Кангуля.

Некоторое время назад Кангуль посмеялся бы над такой атакой, но атака стоимостью в 1-2 тысячи вон и в 10 тысяч не могли сравниться.

Сейчас в ход пошла сила денег!

Очки жизни Кангуля с ужасным ревом уменьшились до 40%. Выпал шанс двойного критического урона, сверчок повалился на землю, и Арк быстро приготовился отступать.

- Вы думаете, у меня куча денег? Змея, Смертельный Яд!

Меч сверкнул мрачный зеленым светом, когда Арк нанес на него яд и использовал Темный Клиной. Урон от ударов сложился вдобавок к тому, что противник игнорировал свою защиту. Кангуль отступил назад и занес копье.

Однако гнев Арка был невыразим. Он с кровавыми слезами подбежал к ошеломленному Кангулю и стал наносить ему яростные и продолжительные серии ударов.

- Хо-хозяин, Вы живы! – Дедрик и Череп появились позади него.

Для двух фамильяров 45 уровня это был устрашающий противник. Помимо высокой подвижности сверчка, второй монстр еще и успевал атаковать. Если бы не удачный симбиоз, противник был бы уже повержен.

Глаза Арка кроваво светились.

- Я выжму из тебя максимум опыта!

Гнев Арка после потери 10 тысяч вон был неописуем.

Арк кричал и безостановочно избивал Кангуля. После использования плана А-2, предполагающего плотную серию атак как самого Арка, так и его фамильяров, противник уже находился в критическом состоянии.

Жажда денег просто пугающая!

Арк занес меч, готовясь к финальной атаке.

В этот момент Кангуль вскрикнул и попытался сбежать,

высоко подпрыгнув в направлении деревьев.

- Дедрик, останови его!

- Окей!

Дедрик расправил крылья и взмыл в небо вслед за Кангулем. Но Кангуль не убегал. Он сел на высокую толстую ветку и заговорил:

- Эрик, Я, Норнесс!

- Хозяин, он говорит! – Дедрик ошеломленно отступил.

Крхх, кххх…

Лес зашевелился. Нет, точнее, зашевелились деревья.

Высокое дерево диаметром в несколько метров начало двигаться в сторону Арка. В темноте Арка услышал, как засвистели, рассекая воздух, ивовые прутья.

Он остановил их мечом, но здоровье его все равно понижалось. И в этот момент лицо Арка побледнело.

Он задрал подбородок вверх, и понял, что перед ним стоит огромное дерево. Это было похоже на древний дух дерева, который появлялся в детских сказках и фэнтезийных фильмах.

Но этот монстр выглядел в разы более ужасным и угрожающим. Со старого ствола свисали десятки прутьев и теперь они летели к Арку.

Растение-Голем… 250 уровня.

- Это нечестно!

Это был даже не босс, а просто монстр 250 уровня.

- Это какая-то ошибка!

Арк начал думать, что же могло произойти.

Эту ситуацию испытывал каждый играющий в онлайн игры. Момент, когда ты понимаешь, что неожиданно попал на высокоуровневую территорию.

Игрок встречает противника с невообразимо высоким уровнем и статами, и ему приходится либо убегать, либо умереть. Конечно, Арк уже испытывал это ранее. До входа в Подземный Мир он уже сражался со скелетами 100 уровня.

Слизь была 130 уровня, что уже можно было прировнять к среднему боссу. Но после того, как он попал сюда, он встретил просто монстра 250 уровня?!

Это был не просто монстр. Это был такой же монстр, как и босс с тентаклями!

- Что за черт тут творится? Как только я прошел через дверь, появилась эта абсурдная разница в уровнях! – Арк ругался, отбиваясь от ивовых прутьев.

Но даже сейчас его здоровье, которое буквально минуту назад было на 20%, упало до критической отметки.

- Даже если бы мое здоровье было 100%, у меня нет шанса

победить этого Голема!

- Череп, Дедрик! План D-4!

По приказу Арка фамильяры рассыпались в разных направлениях. Они должны были отвлечь внимание монстра, пока Арк находился в зоне поражения. Арк не любил использовать эту стратегию.

После того, как Дедрик и Череп заняли позиции и начали атаковать Голема, Арк развернулся и побежал. Голем закричал и начал охоту на Черепа и Дедрика.

В то же время, под эффектом Адреналина, активировавшегося в критическом состоянии, Арк убегал что было сил.

Он бежал некоторое время, но внезапно перед глазами вспыхнул красный свет и здоровье снизилось.

Череп был отозван в Иной Мир. Вы получаете урон в 50% от жизни фамильяра.

Череп, будучи не очень проворным, был убит первым. Не прошло и минуты, как Дедрика тоже не стало. Если бы Арк не убежал и не выпил бы на ходу зелье, то тоже был бы мертв. Но ситуация не особо улучшилась. Его фамильяры умерли быстрее, чем он ожидал, и Арк все еще оставался в боевом состоянии.

- Я не могу позволить себе умереть, поэтому мне нужно убегать как можно быстрее.

На этот раз думать о деньгах было ошибкой.

К счастью, Кангуль и Голем еще не поняли, где находится Арк. Но с мобильностью сверчка это было только делом времени. Если его заметят, он уже не уйдет.

- Я пришел сюда, чтобы умереть?

Арк услышал, как Кангуль преследует его, и впал в отчаяние. Как только он обернулся, чтобы проверить расстояние до монстра, по ноги что-то попало. Он растянулся на земле и перед глазами все померкло.

- Что? Что такое?

- Шшшш!

Арк перевернулся на спину, и что-то вплотную подошло к нему.

В это же время прямо над головой он услышал голос Кангуля. Но через несколько секунд шаги Кангуля и Голема исчезли.

Арк выдохнул. Боевое состояние прошло. Он услышал голос:

- Ты иностранец?

- Я…ээ…Кто ты?

- Ха-ха, верно, я Зверь, - с улыбкой ответил круглолицый

мальчик.

Да, это был не просто мальчик.

Это был похожий на зверя НПС. Но внешне он отличался от Русалок или клана Мяу, которых он встречал ранее.

Вокруг его глаз были черные круги, и он имел весьма выдающееся (вперед) пузо. К тому же у него был короткий круглый хвост в полоску.

Животное подняло голову.

- Енот?!

Глава 2. Контроль над енотами

- Да? Да? Иностранец?

Арк неуверенно улыбнулся и кивнул. Мальчик-енот радостно застучал хвостом по земле.

- Ясно! Я никогда раньше не встречал иностранца.

Арк тоже никогда раньше не встречал говорящего енота…

- Но кто ты?

- Я из боевого клана енотов, меня зовут Копо[1], - гордо ответил енот. Он больше походил на большой пушистый талисман, а не на воина, но Арк на всякий случай кивнул.

Клан енотов… Только сейчас Арк осознал, что они – жители Подземного Мира.

Не стоит и говорить, что Арк был весьма напряжен и представлял их как жестоких зверей, но вместо этого он встретил упитанного енота, отчего сейчас и чувствовал себя более, чем разочарованно, несмотря на то, что его целью и было нахождение Зверей, населявших Подземный Мир.

- Я – Арк.

- Хмф, тебя зовут Арк, - Копо кивнул с оживленным взглядом. – Мне очень нравятся иностранцы.

- Что? Ты встречал еще каких-то иностранцев, кроме меня?

- Нет, раньше не встречал. Но я много разговаривал со взрослыми. Иностранцы не любят засиживаться на одном месте и путешествуют по континенту, сражаясь с бесчисленным количеством монстров. Это великолепно! Жизнь, подобающая мужчине! Я бы хотел когда-нибудь зажить вот так. В отличие от остальных взрослых, я не собираюсь прятаться всю свою жизнь.

Слова Копо напоминали речь деревенского обывателя, планирующего посетить столицу…

- Арк тоже? Ты вошел в Подземный Мир, чтобы победить монстра?

- Да, наверное, так.

- Я так и знал!

Арк кивнул. Конечно, Арк пришел сюда не только для того, чтобы сражаться с монстрами. Самым главным было найти Три Чуда и унести отсюда ноги. Однако если бы Арк поделился своими скромными планами с Копо, енот бы вряд ли помог…

- Мне нужно найти поселение енотов, чтобы собрать информацию.

Арк подумывал попросить Копо провести его в деревню.

Копо сомневался некоторое время, но в итоге согласился:

- Хорошо, я проведу тебя, но если другие тебя поймают, твоя жизнь будет в опасности.

- Что? Почему?

- Потому что… Я скажу тебе, если ты наденешь вот это, - Копо протянул Арку одежду, сделанную из переплетенных тонких веточек.

Когда Арк надел плетеную одежду, Копо затолкал травы ему за поясницу и на живот. С лицом, спрятанным под капюшоном и пухлым животом, с первого взгляда его можно было принять за енота.

Преображенный Арк последовал за Копо к выходу из пещеры. После 10 минут ходьбы Копо указал вперед и сказал:

- Вот наш город.

Город был огромным.

Огромные факелы торчали тут и там, и вокруг них толпилось множество НПС.

Они все были зверьми, внешностью похожими на Копо, из чего Арк сделал вывод, что все они из клана енотов.

Город енотов был построен из грубых камней, в отличие от русалок, чьи жилища сверкали великолепием и роскошью.

Дома располагались на скалах, в вытесанных отверстиях. Большинство пещер были внушительного размера, но были весьма просто обставлены и ничем не украшены.

С другой стороны, располагающийся внизу рынок был огромного размера, он наверняка был способен обеспечить товарами весь город. Здесь было множество магазинов и мастерских.

Арк вспомнил слова старейшины Хассана из клана Мяу.

- У жителей Подземного Мира должны быть хорошо развиты ремесла.

Арк заинтригованно рассматривал товары, выставленные перед магазинами.

Как и в Нодлессе, созданные енотами вещи были сделаны из материалов, которые Арк никогда раньше не встречал. Однако дизайн и качество работы стоили своего имени.

Кольца Радуги (магический)

Тип: кольцо

Ограничения: уровень 70

Кольцо с одним из семи красивейших камней в мире. С силой камня оно становится еще более ценным.(Камень, Свет, Цветок, Вода, Земля, Ветер, Разум. +7 ко всем сопротивлениям)

Цена: 2400 L

Бумеранг Сариты (магический)
Тип: метательное оружие
Прочность: 50/50
Атака:15-25
Вес: 10
Ограничения: уровень 100

Сарита - гигантская птица, живущая только в Подземном Мире. Бумеранг Сариты был сделан из ее костей. Это метательное оружие, которое возвращается к владельцу после нанесения урона врагу.

Для обработки костей Сариты использовалась специальная техника. Когда бумеранг летит сквозь ветер, он атакует высокочастотной волной. При слабом сопротивлении вызывает Страх.

Если уровень врага ниже уровня нападающего, то шанс Страха увеличивается на 20%.

Цена: 3500 L

- Цены кусаются, как и ожидалось…

У Арка уже был опыт покупки и продажи вещей в неизвестных городах. Конечно, выглядели они прекрасно. И изделия города енотов ничуть не уступали тем, которые продавались у русалок.

Такие свойства было сложной найти у других предметов вне города. В игре часть использовалось метательное оружие. По большей части его использовали воины. Но минусом было то, что запас бросков был ограниченный. Но Бумеранг Сариты можно было использовать бесконечное количество раз.

Здесь были такие предметы, от вида которых любой маг или воин впал бы в радостное безумие.

Но цена предмета превышала все ожидания. Как и клан русалок, еноты были отрезаны от внешнего мира, и в силу этого имели свою собственную валюту. Что же такое Л… Арк вспомнил руды, которые видел при входе в Подземный Мир.

- Клан Енотов использовал руду, падающую с неба, чтобы заработать еще больше денег. В производстве многих изделий используется руда, она очень важная для клана Енотов, - объяснил ситуацию Копо.

- 3500Л. Выходит, это от 20 до 40 серебряных за одно изделие. Если пересчитать на золото, получится от 700 до 1400 золотых!

При переводе в золото сумма получалась огромная.

Даже если Арк потратил бы сейчас все деньги из своей сумки, ему хватило бы только на один предмет. Самым обидным было то, что цены в магазинах, продающих еду и ингредиенты, были такими же высокими.

- Черт, да это просто заоблачно!

Внезапно Арку в голову пришла идея.

- Точно! Еноты, как и русалки, отрезаны от внешнего мира. И они не разбираются в его положении и вещах точно так же, как я не разбираюсь в их.

Получится ли продать вещи енотам, как в прошлый раз он продал русалкам? Чтобы убедиться в этом, Арк вытащил из сумки несколько предметов и показал их Копо. Однако вопреки ожиданиям реакция Копо была не слишком-то радостной.

- У всех этих вещей нулевая эффективность. Еноты это не купят. У меня глаз наметан, в конце конов мы – раса ремесленников. К тому же, если нам понадобятся такие вещи, мы сможем выйти наружу и купить их, - последовал разочаровывающий ответ.

Но Арк заметил кое-что странное в словах Копо.

- Выйти наружу? Отсюда есть выход наружу?

- Конечно! Раса Енотов многие годы существовали благодаря торговле с людьми. Однако до вступления в торговлю мы вынуждены скрывать свои личности. Здесь также использовалось золото, но после появления валюты Л еноты перестали думать о золоте как об удобной валюте. Иначе еноты раскрыли бы свою личность.

- Нет, я хотел понять кое-что другое. Почему, если торговля с внешним миром не запрещена, мне нельзя раскрыть свою личность? Почему я не могу открыто сказать, что я иностранец?

- Дело в том, что в прошлом Субаруталпе произошел один неприятный случай… - после некоторого колебания ответил Копо.

Клин Енотов утверждал, что Субаруталп находится в глубинах Подземного Мира. Скандинавская мифология утверждала, что Темные Эльфы вышли из Подземного Мира.

Субаруталп был таким же огромным, как и внешний мир. Согласно скандинавской мифологии в мире Енотов была и Святая Вода, и Иггдрасиль в центре мира, разделяющий его на 10 городов, в каждом из которых царит мир и покой.

- Но потом пришел ОН, и Иггдрасиль изменился.

- Он?

Копо стиснул челюсти и напряженно кивнул.

- Да. Человек с рыжими волосами, который пришел сюда 10 дней назад.

- Человек с рыжими волосами?!

Арк почувствовал пронизывающий холод при упоминании этого имени.

Человек с рыжими волосами. Перед тем, как появиться в Каире, он при помощи группы воров украл Пузырек Сердца и Души из Гирана. Арк никогда бы не подумал, что Рыжеволосый тоже окажется в Подземном Мире. Арк недоумевал, зачем ему понадобилось сюда идти.

Арк был первым игроком, открывшим Подземный Лабиринт. Если Рыжеволосый окажется НПС-ом, то проникнуть в Подземный Мир, не оставив за собой и следа, было бы очень просто.

- Тогда Пузырек Сердца и Души каким-то образом связан с Подземным Миром?

Все усложнилось и запуталось.

Если все это так, то какую роль должен сыграть Рыжеволосый?..

Далее Копо еще больше ввел Арка в ступор своими словами:

- Он сказал что он - Искатель Истины.

- Кто? Искатель Истины?

- Да. Клан Енота, конечно, отличается от людей, но Искатель Истины был нашим другом. Любая семья енотов встретит его с распростертыми объятьями. И, согласно древнему закону, мы должны были проводить Искатель Истины к Иггдрасилю.

- Древнему закону?

- Много лет назад предки клана енотов заключили договор с героем Мабана. В договоре было указано то, что если герой вернется в Подземный Мир, мы должны проводить его к Иггдрасилю, дабы он получил тест.

- И? Он получил его? – жадно спросил Арк.

- Я не знаю. Но вскоре после того, как он пришел, случилось кое-что ужасное. Из того места, где находился Иггдрасиль, вырвалось красное пламя, и наша деревянная статуя Иггдрасиля напала на нас. Иггдрасиль атаковал каждый класс енотов… Он превратил всех енотов в монстров, которые теперь могут напасть на собственных собратьев.

- В монстров?

- Изначально в Субаруталпе не обитали монстры.

Что бы это значило?..

Арк с сомнением взглянул на Копо и переспросил:

- Тогда… Как насчет тех монстров, которые атаковали меня?

Копо злобно фыркнул:

- Да, Иггдрасиль поймал клан енотов. Еноты, пойманные Иггдрасилем, были превращены в Кангулей или Растений-Големов. Затем они начинали в случайном порядке атаковать

свои же деревни. Жители моей деревни тоже превратились в монстров…

- Боже мой, не та ли это катастрофа, о которой упоминал Шеннен?

Теперь разрозненные куски информации вырисовались в общую картину.

Без сомнения, Рыжеволосый, укравший Пузырек Сердца и Души и этот человек – одно лицо. Другими словами, его местом назначения был вовсе не Каир, а Подземный Мир.

Шеннен упоминал, что у Пузырька Сердца и Души есть чудовищная сила, способная вызвать катастрофу. Точно. И именно поэтому Арк встретил монстров с такими абсурдно высокими уровнями.

Идея Арка подтвердилась, когда выскочило информационное окно.

> ***Найти Пузырек Сердца и Души*** *. Квест обновлен!*
>
> *В Подземном Мире Вы нашли след человека с рыжими волосами. От жителей Подземного Мира Вы узнали, что случилось. После того, как Рыжеволосый пришел в Подземный Мир, Иггдрасиль впал в неистовство. Подземный Мир, бывший когда-то спокойным и тихим местом, стал опасным и кишащим монстрами адом. Все жители Подземного Мира страдают. Без сомнения, все эти события связаны с человеком с рыжими волосами. Вам нужно соединить вместе все подсказки и найти Пузырек Сердца и Души.*
>
> *Уровень сложности: С+*

После такой информации у Арка открылся рот от удивления.

Все подсказки привели его к Иггдрасилю. И сам Иггдрасиль и был преступником, превратившим клан енотов в монстров. Теперь по их территории слонялись Кангули 150 уровня и Големы 250-го…

С текущей силой Арка он не смог бы даже добраться до Иггдрасиля.

Уровень сложности С+! Сложность ивент-квестов была С++, выше такого уровня сложности Арк еще не встречал.

Даже если бы у него получилось атаковать противника, он не знал, сработает ли это с таким уровнем сложности.

- Помимо этого квеста мне еще нужно найти Три Чуда.

Арк даже предположить такого не мог. Еноты заключили договор с героем Мабана, чтобы он смог получить тест у

Иггдрасиля.

Похоже, что этот тест и приведет Искателя Истины к одному из фрагментов Трех Чудес. То есть скорее всего этот фрагмент Трех Чудес попадет к нему в руки.

- Проклятье, то есть я – альтернатива Рыжеволосого?

В Арке начал закипать гнев.

Если бы не этот парень , Арк мог бы с относительной легкостью получить фрагмент Трех Чудес. Уровень сложности, должно быть, повысился из-за того, что дело касается Пузырька Сердца и Души. Но он бы не нашел Подземного Мира, если бы не этот парень…

- В любом случае, я не могу закончить квест с таким уровнем, - вздохнул Арк, но затем он вспомнил кое-что еще. – Ты сказал, что вы торгуете с людьми? То есть отсюда есть выход. Когда здесь стало опасно, почему вы не вышли наружу и не попросили помощи у людей снаружи?

- Единственный выход отсюда - Иггдрасиль.

Ответ Копо ввел Арка в отчаяние.

Он наконец узнал месторасположение Подземного Мира. И он надеялся на счастливый случай, чтобы выбраться отсюда. Арк думал о том, чтобы выйти и поднять свой уровень, а затем вернуться.

Однако то, что единственный выход – Иггдрасиль, означало, что выхода как раз и нет.

- Все взрослые тру́сы! – внезапно возмущенно заговорил Копо. – Остальные деревни уже порабощены Иггдрасилем, их уже десять тысяч. Деревню, в которой я жил, тоже покинули. Это – единственное оставшееся место. Но даже несмотря на это взрослые не хотят ни с кем сражаться. Они заблокировали выход, но даже я смог прорыть туннель. Если об этом узнает враг, он тоже сможет так сделать.

Деревня, в которой раньше жил Копо, находилась недалеко от Иггдрасиля. Копо – единственный, кто остался в живых.

- Но я – не такой, как взрослые. Я сам с ними сражусь! Арк тоже будет сражаться? Арк отличается от трусливых взрослых, он отважный иностранец! Арк сразится вместе со мной? Так же, как ты сражался с Кангулем!

Арк начал понимать, почему Копо пытался произвести на него благоприятное впечатление с самого момента их встречи.

- Конечно, я должен сражаться, но… - Арк замолчал, чтобы обдумать свои слова.

На лице Копо отразилась радость, и внезапно его отбросило влево.

Все члены клана Енотов внезапно пошатнулись и схватились

за грудь.

- Что случилось? Аджуши, с тобой все в порядке?

- Ик…Кхаа…Кхааа…

Копо удивленно смотрел на то, как тело енота начало сводить судорогами. Через некоторое мгновение из тела начали виться лианы и вскоре полностью покрыли тело.

- КАНГУЛЬ!

Енот в мгновение ока превратился в монстра.

Еноты, собравшиеся на рынке, с криками бросились во все стороны. Копо тоже вскрикнул и начал отступать. Однако тело Кангуля выбросило свои стебли и крепко обвило ими Копо.

- Аа! Арк! Помогите!

- Вот дерьмо!..

Арк вытащил меч.

Буум! Арк махал мечем со скоростью света, разрубая лианы. Затем Арк переключился на Кангуля. Однако Кангуль продолжал выпускать новые стебли. Арк быстро поворачивался и даже успевал раздавать пинки и наносить стеблям урон.

- Грр, Каго, Намиру!

Кангуль внезапно замер и отступил.

Он был 150 уровня, но кроме него противников больше не наблюдалось.

К тому же, не было ни сверчков, ни оружия. И в отличие от атак Растения-Голема атаки и скорость Кангуля не были такими устрашающими.

- Это противник не так уж и силен.

Арк нанес атаку по стеблям Темным Клинком и начал добивать их пинками. Через 5 минут Кангуль уже был в критическом состоянии и попытался отступить. Но наученный опытом Арк не позволил ему этого сделать.

- Не промахнись!

Арк побежал и резко выбросил тело вперед.

Двойной сайдкик! Арк ударил Кангуля ногой в затылок, и тот упал. В это же время Арк занес меч для нанесения двойного критического урона, и добил Кангуля.

- Восхитительно!

- Он сам победил Кангуля!

После победы над Кангулем все еноты собрались вокруг Арка и начали его обсуждать. Однако надолго их не хватило.

- Иностранец!

- Что здесь делает иностранец?

Оплошность Арка быстро стала повесткой дня.

В результате драки с Кангулем одежда, которую дал ему Копо, порвалась. Арк не знал, как себя вести, и пока он стоял с

растерянным выражением лица, его обступила группа енотов в кожаных доспехах.

Они смотрели удивленными глазами то на Арка, то на Кангуля.

- Это… - без лишних слов еноты подняли на Арка свои пики. - Не двигаться! Ты арестован!

- Черт… Отпустите меня!

- Не двигайся!

- Что Арк сделал плохого? – Копо ругался и был жутко недовольным.

- Успокойся! – Копо взял себя в руки и кротко посмотрел вниз.

- Думаю, старый енот – старейшина вашей деревни?

Арк в тишине посмотрел вокруг.

Солдаты уводили Копо и Арка с рынка в пещеру. Похоже, в Таун Холл. В пещере собралось около 10 старых енотов. Самый старый из них молча смотрел на Копо злым взглядом.

- Я не один раз тебе говорил, что ты не должен выходить отсюда. Ты не только ослушался меня, но еще и привел человека! Ты хоть понимаешь, что ты натворил? Этот город в опасности из-за тебя!

- Арк!

- Ты до сих пор не понял? Почему Субаруталп изменился? Потому что они поверили человеку! И этот человек принес огромные беды. Этот человек сделает то же самое!

- Арк другой! Он победил Кангуля!

- Дурак! Он наверняка друг Искателя Истины и собирается предать нас позже. Как ты можешь верить его каждому слову? Он умудрился пробраться в пещеру, куда сотни лет не ступала нога человека. У него явно другие планы. Немедленно задержать человека и Копо, пока мы выносим приговор!

- Да, их надо наказать!

Остальные еноты поддержали кричащего и согласно забили хвостами.

- Он - не Искатель Истины! – громко сказал Арк.

Старейшины выкатили глаза от удивления.

- Что? Что ты сказал?

- Повторю. Человек с рыжими волосами – не Искатель Истины. Он всех вас обманул.

- Да что ты знаешь…

- С чего вы взяли, что он Искатель Истины? – перебил Арк старейшин. – Чтобы стать Искателем Истины, сначала нужно убить огромную Медведе-Мышь, затем быть признанным кланом Мяу, потомками героя Мабана. Но за прошедшие сто лет только

один человек был признан Искателем Истины. И это был не Рыжеволосый.

- Откуда ты все это знаешь?

- Конечно, я это знаю. За последние 100 лет я – единственный Искатель Истины.

- Чт… Чтоо? – старейшины смотрели на Арка в немом удивлении.

- А… Арк! – Копо не мог поверить ушами и остолбенело смотрел на Арка. Он был не единственным. Все еноты, собравшиеся в Таун Холле, перешептывались между собой. Но старейшины, похоже, не поверили словам Арка. Они качали головой и шептались.

- Невероятно! Но ведь даже ты можешь лгать о том, что ты – Искатель Истины. Какие у тебя доказательства?

- Вот доказательство. Старейшины, вы можете изучить этот предмет? – Арк вытянул из сумки маленький резной камень.

Старейшина сузил глаза и присел, внимательно рассматривая камень.

- Это… Фрагмент Звезды…

Да. Арк нашел один из фрагментов в Подводном Мире. Это был Фрагмент Звезды.

Это был предмет, который было практически невозможно достать.

- Вы признаете его?

Старейшина утвердительно кивнул.

Затем Копо оттолкнул солдатов и закричал:

- Арк – настоящий Искатель Истины! Старший предок, Вы видите? Арк – Искатель Истины! Он – друг Зверей и герой, унаследовавший волю героя Мабана!

- Это правда?

Старейшины вздыхали с облегчением. Арк смотрел на них уставшими глазами.

- Мы признаем, что ты – Искатель Истины. Но это ничего не меняет. Очевидно, что в прошлом мы заключили договор с Героем Мабана. Но уже слишком поздно. Иггдрасиль уже сам не свой, и мы даже не знаем, сможем ли выжить. Поэтому мы не будем обвинять тебя за проникновение в город без разрешения. Но без Иггдрасиля ты не сможешь отсюда выбраться. Ничего не изменилось.

- Да что вы говорите? Вы не понимаете, что Арк – Искатель Истины! Сейчас самое время встать и сражаться за спокойствие Субаруталпа!

- Заткнись! Мы не дети! – старейшины закричали на Копо, и тот замолчал и отступил назад.

Но он не напугался.

Копо не мог поверить в слова сарейшин и продолжал буровить их взглядом.

- Остальные города пали. Не важно, сколько ты будешь прятаться, рано или поздно тебя обнаружат. Старший предок тоже это понимает. Кангуль появился на рынке. Это значит только одно: они поняли, как сюда попасть, - сказал он.

- Хмм…

Повисла тяжелая тишина, прерываемая только шумом енотов вне пещеры.

- Но… Все началось и Иггдрасиля! Иггдрасиль – наш покровитель. Если мы вступим с ним в схватку, нам не победить.

- Кроме того, Кангули и Големы когда-то были такими же, как мы. Если мы будем убивать и их…

- Вранье! – снова закричал Копо. - Скажите честно! Вам просто страшно драться! Тру́сы! Давайте! Продолжайте прятаться, пока Кангули и Големы не найдут город! Я - другой! Я буду сражаться до самой смерти!

Копо оттолкнул солдат и выбежал из Таун Холла.

- Почему вы стоите? Поймайте его!

Двое солдатов-енотов быстро побежали за Копо.

Арк молча наблюдал за этой сценой. Ему хотелось вмешаться, но он не знал, когда именно. Но благодаря Копо он понял текущую ситуацию. В то же время теперь он знал, что нужно делать.

- Так и есть, это не только моя проблема!

Арк понял, что кое-какие вещи он принимал как должное.

Он всегда полагал, что квест – это определенная цепочка событий, важная только игроку.

Но оказалось не совсем так.

- Новый Мир – не старая РПГ.

По сравнению со старыми играми, эта была ошеломляющей.

В старых игра часто использовался один сценарий: в конце пробуждался Дьявол. Если он все-таки пробудится, то игра проиграна. Он встречал огромное число НПС, но те, кто в прошлом были героями, не могли принимать в ней непосредственного участия.

- Что если?..

- Помогите мне.

Но они не делали абсолютно ничего и продолжали разговор.

Для них оставить судьбу мира в руках героя было абсолютно естественно.

НПС могли активно передвигаться, но не за счет искусственного интеллекта, а за счет того, что поведение

просчитывалось компьютером.

Но Новый Мир был прекрасным шагом в будущее. Игра предполагала бесконечные степени свободы игрокам. И для НПС свобода была точно такой же.

Даже если это НПС, а не игрок, он может сам принимать решения и поступать свободно. Как тогда, когда Лорд Джексона по совету Арка дал некоторые привилегии бывшим заключенным.

- Это ключ к решению квеста.

Если Подземный Мир будет уничтожен, для Арка это тоже будет плохо. Он потеряет Три Чуда и возможность закончить квест.

Но в любом случае Арк был игроком.

Можно было найти и другие пути. Но Клан Енотов их уже не найдет. Для них игра – это реальность, в которой они либо будут жить, либо умрут, в зависимости от выживания или гибели Подземного Мира. Это притупляет их желание сражаться.

- Одному мне не справиться с Иггдрасилем. Но у меня появится шанс на победу, если я сумею убедить их клан сражаться вместе! – пришел к заключению Арк.

В Джексоне он уже понял, что игроки могут сражаться вместе с НПС.

- Да, это единственное решение.

Арк оценил атмосферу и начал говорить.

- Если честно, я согласен с Копо.

- Что?!

- Я слышал его речь. Другие города Подземного Мира уже были атакованы и уничтожены. Но даже несмотря на то, что Подземный Мир широк, пределы его ограничены. Не важно, сколько и как тщательно вы будете прятаться, вас найдут. И когда это случится, вы уже не сможете остаться непричастными.

- Мы понимаем это. Но мы также знаем, что у нас нет шансов, - нервно сказал старейшина. – С самого рождения мы – раса, не способная воевать. Вы знаете, почему мы живем в Подземном Мире? Чтобы избегать конфликтов. Мы – раса, которая умеет только заниматься ремеслом.

- Но…

- Это все. Я не хочу больше это обсуждать.

Сколько бы раз Арк не говорил с ними, старейшины не хотели слушать.

В конце концов, Арк совсем недавно пришел в этот город. К тому же, их отношение до этого времени было враждебным. К счастью, враждебность ушла и отношения смягчились, но уровень близости с ними был все еще низок.

Невозможно будет уговорить их сражаться только одними

красивыми словами. К тому же, оставался риск того, что уровень близости, наоборот, упадет.

- Нужно отбросить этот метод и найти новый.

- Арк… - Копо приблизился к Арку, когда тот уже выходил из здания.

Он поддел знать подбежать к нему и спрятаться в его укрытии.

- Теперь ты видишь? Все, как я сказал! Все взрослые – тру́сы. Они только придумывают отговорки, но драться с монстрами, как иностранцы, они не хотят. Но Арк другой? Искатель Истины – тот, что получает волю Героя Мабана. Будешь ли ты сражаться против монстров? – из глаз Копо ручьями бежали слезы.

Арк с удивлением смотрел на него. Копо вытер слезы и продолжил:

- Они мертвы… Мама, папа… Все… Я… Ничего не могу вспомнить… Я знаю. Город, где я жил, был атакован первым. Мои мама и папа, очевидно, мертвы, или стали Кангулями. Но я никогда не умру вот так. Я найду причину всего происходящего и восстановлю город! Арк… Ты поможешь мне?

В груди Арка прорезалась слабая боль.

Он забыл.

Копо потерял родителей примерно 10 дней назад.

Почему он не заметил? НПС ведь тоже живые.

По крайней мере так думал Арк. Ну кто не поймет горя от потери родителей?

Арк понимал. Когда Арк потерял отца, а мать госпитализировали, Арк не мог плакать. Он топил свое горе в ночном веселье. Но ему было так тяжело, что больше он не мог чувствовать ничего.

Арк опустился на колени перед Копо и погладил его по голове.

- Да, я тебе помогу. Но несмотря на все мои усилия мы не сможем победить его только моими навыками. Ты ведь это понимаешь?

Копо проглотил слезы и кивнул.

- Поэтому я хочу убедить Клан Енотов. Взрослые все поймут, если я спокойно им все объясню. А если это не поможет… Тогда мы с тобой объединим силы и найдем способ все уладить. Так что верь мне.

- Спасибо тебе, Арк.

Арк улыбнулся и хлопнул Копо по плечу.

Прямо как брат.

* * *

- Теперь, когда мы все утрясли…

Арк наконец-то успокоил Копо, и они укрылись в безлюдной аллее для обсуждения ситуации.

Он легко успокоил Копо, но на самом деле считал ситуацию безнадежной.

Еноты отличались от других зверей, которых он встречал до этого. По умолчанию русалки и клан Мяу были воинами.

Ситуация была примерно такая же, как если бы он пытался уговорить русалок или Мяу не влезать в драку.

А еноты были ремесленниками и боялись сражений.

- Скорее всего, я смогу их уговорить, если подниму уровень близости отношений.

Но проблема оставалась: КАК это сделать?

В прошлом, когда Арк был у русалок, он понял, что в силу отрезанности их от остального мира он может продать им свои предметы. Так он и поднял уровень отношений. Но, несмотря на то, что еноты тоже были изолированы, они могли тайно торговать с людьми их внешнего мира.

В клане Русалок он также использовал Кулинарию Выживальщика.

Вкусная еда была новой для русалок, но енотов огнем и едой было не удивить.

Когда они ели что-то 2 или 3 раза, им уже надоедало.

Другим путем поднятия близости отношений является выполнение квестов. Но получить квест от енотов в такой ситуации было невозможно.

- Но как еще я могу поднять близость?

Внезапно[2] в голову пришла блестящая идея.

- Только? Как на счет еды? Еда, наверное… Нет, это единственный способ. Я должен попробовать, получится или нет.

Арк быстро достал ингредиенты и положил их в котелок.

Он смешал продукты, чтобы получить новое блюдо. Как обычно, после дюжины неудач наконец-то получилось что-то нормальное. Арк сложил удавшееся блюдо в сумку и немедленно принялся готовить следующее.

На готовку он потратил целый день.

Он уже спал на ходу, но его руки машинально смешивали новые ингредиенты. Внезапно он услышал резкий звук.

Бам! Бу-бу-бум!

Полузаснувший Арк поднял голову. Черная жидкость бешено булькала в котелке.

- Что? Почему? Что происходит?

- Шшш! Фссс!

Змея высунула язык и лизнула пол.

- А? Только не говорите мне, что я только что бросил в котелок… - Арк быстро проснулся и повернул голову.

Около него лежала груда ингредиентов вперемежку с инвентарем из сумки. Он выложил ингредиенты, чтобы приготовить блюдо. На самом деле… Он думал, что готовить можно только из ингредиентов. Но пока он дремал, смешал несколько предметов из инвентаря.

- Что? Что я туда положил?

Арк быстро открыл сумку и проверил оставшиеся вещи.

Все пять оружий на месте… Броня тоже… Другие предметы тоже на месте, но их количество… Что же я положил? Похоже… Нееет, только не это!

Арк быстро и, похоже, заползало, осматривал недостающие вещи. Эссенция Сияющей Слизи, которую Арк получил от Грязной Слизи в Подземном Лабиринте.

> ***Эссенция Сияющей Слизи (ингредиент)***
>
> *Грязная Слизь обитает в очень специфических природных условиях. Несмотря на то, что ее экология еще не известна, только одна Слизь из тысячи может произвести эту эссенцию из своего тела. Эти кристаллы обладают уникальной магией: они заставят любого мага и городское население пускать слюни на любой дорогой предмет. Вы можете использовать Эссенция Слизи как реагент или для создания магического предмета.*

Арк почувствовал запах денег, хотя описание было довольно расплывчатым.

Арк не мог отправить слизь Сиду, и поэтому положил ее в угол сумки, и пока в полудреме готовил, положил ее в котелок. Это был не ингредиент, а обычный предмет! И результат был такой странный, будто у котелка было плохо с желудком.

- Не могу поверить, что я так оплошался, пока спал!

- Но я еще не знаю, полностью ли растворилась слизь.

Арк поднял котелок и перевернул его вверх дном. Внезапно из котелка повалили плотные клубы дыма.

Арк отшатнулся назад и уставился на котелок. Бурлящая черная жидкость вылилась и испарилась на глазах. В котелке остались лишь непонятные желееобразные комки.

- Что это?

Арк ошеломленно поднял желе.

В то же время выскочило информационное окно:

Вы обнаружили тайное блюдо Кулинарии Выживальщика.

В Новом Мире есть монстры, которые живут уже очень долгое время и обладают богатым опытом. Такие монстры иногда формируют Эссенцию. Эта Эссенция используется как ингредиент высшего класса для создания разных предметов, но у нее есть еще одно тайное свойство – использование ее в Кулинарии Выживальщика. При смешении с некоторыми травами эта эссенция формирует желеобразное блюдо. Если смешать их с другими необычными ингредиентами, то получится желе с необычными свойствами. Кулинария Выживальщика продвинутого уровня позволяет ***инстинктивно*** *выбирать правильные ингредиенты для создания такого блюда.*

Рецепт Внутренней Грани Слизи
Эссенция Сияющей Слизи 1/1
Рога единорога 0/1
Гнилые Крылья Феи 0/100
Корни Мандрагоры, впитавшие лунный свет 0/100
Зубы Шипастой летучей мыши 0/100

Арк тупо смотрел на информационное окно. Некоторое время он не мог понять, что вообще произошло.

- Тайное блюдо?

Он приготовил его в результате ошибки, которую он сделал во сне.

Проблема была в том, что он не мог понять: хороший это результат или плохой. Пока результат не был полным, он не мог сказать ни слова о свойствах Внутренней Грани Слизи.

Однако Арк решил не расстраиваться и засчитал этот непонятный результат за хороший.

- Это значит, что сейчас я не могу избавиться от Эссенции Слизи. И у меня связаны руки. Это должно принести огромную прибыль в игре! Судя по всему, достать нужные ингредиенты очень трудно, значит, результат должен превзойти все мои ожидания. Да, точно, это будет шикарная выручка!

Арк положил желе в сумку и усмехнулся.

Кулинарию Выживальщика Арку пришлось выучить еще в первом городе, после чего его посетила идея использовать Кулинарию для готовки риса и экономии на еде. Но навык имел больше применение, чем показалось в первого взгляда. Он с

радостью думал о том, какие еще сюрпризы может преподнести ему этот навык.

Он достиг этого результата во сне, но теперь был рад этому.

Он получил информацию, которая была еще не известна другим людям. И вскоре она принесет ему прибыль.

- Теперь я хочу увидеть законченный рецепт, но я не могу пока достать информацию о ингредиентах, поэтому придется отложить. Так, отличное начало! Может, стоит приготовить еще парочку блюд?

Арк увлеченно начал готовить. Так прошло 24 часа, и Арк наконец-то смог призвать своих фамильяров.

Сначала с серьезным выражением лица Арк призвал Черепа.

- Череп, ты готов?

Щелк! Клац!

Череп принял решение и утвердительно попытался кивнуть.

Затем началась кормежка.

Череп почти сразу же отключился, выглядя так, будто не просыхая несколько дней ходил по барам. Но некоторые блюда оказали так же положительное воздействие и повысили некоторые его способности. Однако Арк ожидал не этого.

- Я рад, что есть улучшения, но это не то, что я хотел видеть.

Арк тряхнул головой и продолжил кормить Черепа.

Вскоре почти вся еда закончилась.

- Вот оно!

Положительный эффект от еды снова поднял скилы Черепа. Они поднялись на 7 и теперь он стал 47 уровня. Но Арк радовался не поэтому. Были и дополнительные эффекты.

- Вот оно! Это – ключ к квесту!

Арк с удовольствием создал кучку печенек. Он положил их в сумку и направился в Таун Холлу.

- Что случилось? Мы уже все обсудили, - встревоженным голосом сказал Арку старейшина. Арк дружелюбно улыбнулся и приблизился.

- Нет, сегодня я пришел к вам по другому делу. Когда я выхожу отсюда, и прихожу в другое место, старейшины всегда предлагают мне стакан воды. И сегодня я приготовил печенье, чтобы загладить мои прошлые ошибки.

- Печенье? Не стоит. Пожалуйста, уходи, - холодно сказал старейшина. Арк не слушал его и начал доставать печенье из сумки.

- А? Но почему вы стесняетесь? Не надо смущаться, мы же товарищи! Просто попробуйте! Я очень старался.

Арк открыл сумку, и сладкий запах заполнил здание Таун Холла.

Аппетитный запах состоял и ароматов нескольких трав.

- Если ты настаиваешь… Только давай побыстрее!

Старейшина сделал попытку отвернуться и смотреть в другую сторону. Но Арк был убежден, что поймал старейшин в ловушку. Его нос подергивался, и хвост махал туда-сюда.

- Хе-хе, в конце концов, он просто енот.

Они не могут подавить свои инстинкты.

- Вот, возьмите! Сделайте перерыв и перекусите.

- Хех, ладно… - старейшина не сдержался и взял печенье.

Глаза Арка блеснули.

Попался!

Это и был план Арка.

Как только старейшина попробовал одну, он сразу стал набивать рот остальным печеньем. Остальные старейшины делали то же самое. Хотя изначально есть они не хотели, все последовали примеру первого старейшины, активно уплетающего за обе щеки оставшееся печенье.

Старейшина, измазанный в крошках от печенья, воскликнул:

- Да, навык готовки потрясный! За всю жизнь я в первый раз пробую такое вкусное печенье! У вас есть еще?

- Конечно, держите.

«Геймовер», - Арк со злобной улыбкой вытащил кожаную сумку, и вскоре ее содержимое было опустошено, а Арк удовлетворенно смотрел на лица старейшин.

- Это просто великолепно! Вы можете сделать их еще раз?

«Сейчас!» – и Арк проявил истинные цвета ситуации.

- Да. Но перед этим… Я хочу вернуться к старой теме.

- К той, что мы обсуждали до этого?

- Да, я много думал об этом. Я думаю, что идея старейшин немного неправильная. Конечно, я понимаю вашу точку зрения. После жизни, проведенной в покое, вы боитесь сражаться.

- Разве я боюсь? Ты меня с кем-то перепутал! – закричал старейшина из-за стола.

- А бояться нечего, это всего лишь один монстр! Мы искусны не только в создании вещей, но и делает отличную броню и оружие. Когда мы мобилизированы, мы можем справиться с любым количеством врагов!

- Дааа! – остальные старейшины тоже кричали и били хвостами. Арк сделал вид, будто не понимает, о чем это они, и пробормотал:

- Почему тогда мы прячемся в этом месте?

- Правильно! С чего это мы взяли, что монстры страшные?

- Наш покровитель Иггдрасиль стал злым из-за проклятья. Разве сейчас не самое удачное время, чтобы сплотиться?

- Да, время пришло! Немедленно снарядите жителей, нам нужно освободить Иггдрасиля от проклятья! Сейчас не время прятаться.

Арк заметил, что отношение енотов к ситуации изменилось на 180 градусов.

- Лекарство подействовало, - появилась удовлетворенная улыбка в уголках губ Арка.

Конечно, они передумали благодаря печенькам.

Еноты не могли драться, потому что у них не было достаточно мужества. Потому что они знали, что если монстр попадет в деревню, они не смогут дать отпор. Тогда Арк и подумал об одном из его ингредиентов.

Листья Нурунмы, которые он нашел в убежище воров.

Лист Нурунмы считался наркотиком, но долгое время назад его использовали для стимулирования воинов. Поэтому еда, приготовленная с листом Нурунмы, имела бы подобный эффект. С этой отчаянной мыслью Арк смешивал ингредиенты и с листьями. Затем на Черепе он убедился, что рецепт работает.

Печенье Воинов

Главный ингредиент печенья – листья Нурунмы. Если кто-то, кому недостает отваги, съест печенье, он почувствует желание сражаться. Даже если их ранят, они не потеряют боевого духа. Однако дух постепенно угасает с каждой битвой. Однако когда боевой дух полностью угасает, и когда эффект полностью пропадает, цель в течение длительного времени будет находиться в подавленном состоянии.

Обман +100, в битве понижается на 1 каждые 2 минуты.

После того, как эффект пропадет, сопротивление -50% в течение 4 часов, но отрицательный эффект пропадает после съедения еще одной печеньки.

Благодаря этому боевой дух старейшин поднялся, и когда эффект печенья пропадет, они спишут это на наркотики.

- Давайте быстро приготовим жителей к наступлению.

- Я всех соберу.

Арк вышел из Таун Холла и отправился со старейшинами мобилизовать население. Конечно, он не забыл оставить сумку с печеньями как подарок.

Еноты приняли подарок без малейших подозрений. И скоро они подсядут на этот стимулянт.

Поэтому ситуация быстро и легко разрешилась.

- Мы должны вернуть Субаруталп нам! Давайте все вместе выступим против захватчиков! Браться, сплотимся же!

- Уааа!

Речь старейшины стимулирующее подействовала на енотов, толпа из 300 енотов радостно вопила. И под эту незамысловатую речь начались приготовления к войне.

Копо в замешательстве смотрел на Арка.

- Арк, как вообще ты умудрился…

- Искренность – вот способ сплотить людей, - улыбнулся Арк и потрепал Копо по голове.

Арк злорадно смотрел на прогресс. Но его степень злорадства была только начальной стадией. Когда старейшины закончили приготовления, жители и старейшины столпились вокруг Арка.

- Арк, Вы не можете сделать еще печенек?

- Почему-то я очень хочу съесть печенья…

Арк встряхнул сумку, чтобы активировать наркотический эффект, прежде чем достать оттуда печенье. Еноты как зачарованные смотрели на него и пускали слюни. Затем Арка сказал:

- Кстати. Я хотел спросить, есть ли у нас еще какая-то неразрешенная проблема?

- Что? Какая проблема?

- Солдаты собраны… Но вы ведь не собираетесь рандомно атаковать врага? Вам нужен командир! И я хочу заметить, что у меня есть опыт командования и ведения сражений.

- Тогда поручаем командование тебе!

Старейшина сразу же согласился, будто одна мысль о командовании его тяжко обременяла.

Вот почему наркотики ужасны. Если ты подсел, то можешь даже родного ребенка продать за наркотики. Конечно, печенье имело не настолько пагубный эффект. Но во всей этой толпе единственным человеком с опытом сражений был Арк. Он много раз оценил ситуацию, и каждый раз приходил к этой мысли.

Арк был удовлетворен развитием событий и кивнул.

- Да, да, а теперь печенька…

- Печенье стоит 1Л за мешок.

- Что? Ты продаешь его за деньги?

- Да, но только потому, что у меня очень мало ингредиентов. Это значит, что бесконечно делать печенье я не смогу. И сейчас я могу создать за раз только один мешок. Но если старейшина не хочет покупать его, я вынужден продать его кому-то другому.

- Нет! Ты сказал, 1Л? Вот, держи!

Старейшина достал из кармана кусочки руды и быстро их

пересчитал.

На мешок печенья уходил один лист Нурунмы. Он так же использовал другие ингредиенты и специи, но они не были очень редкими, и их можно было купить в городе. В общем, цена печенья равнялась цене одного листа Нурунмы. Арк примерное посчитал, что это в среднем 10 серебряных за лист.

Продавая печенье за 1 Л, он понял, что руда стоит около 20 серебряных, то есть Арк снимал двойную прибыль.

В любом случае, это был наркотик. Не важно, насколько беззаконен город, найти место для его продажи было бы сложно. Но сейчас он получил дополнительные деньги, и ситуация в его глазах поменяла цвет.

И все потому, что Арк применил эффект наркотика на печенье.

Конечно, цену стоило даже поднять. Когда дело доходило до денег, мозги Арка хорошо работали. Арк приготовил только 1600 листьев. Ему нужно было снабжать 300 енотов мужеством, пока они сражаются.

Можно было назвать Арка умным демоном.

- Как только я вижу листья Нурунмы, я так и чувствую запах денег!

Арк с удовлетворением улыбнулся. Выскочило информационное окно.

Ваши превосходные навыки общения и некоторые трюки позволили Вам открыть квест Полная Победа.

Квест Полная Победа существует в нескольких местах Нового Мира. Если квест на получен обычным путем, он выбирается при выполнении определенных условий. Награда за выполнение этого квеста полностью отличается от других наград, так как это важный ключ к пониманию истории Нового Мира. Однако при неудаче с Вас взимается штраф

Мудрость +10

Искусство Общения +10

Восстановите мир в Подземном Мире !

Многое пережив, Вы наконец попали в Подземный Мир, спрятанный в глубинах земли. Но он оказался далеко не таким мирным местом, как Вы ожидали. Сейчас еноты и их города на грани уничтожения. Как Искатель Истины Вы обязаны помогать Зверям. К счастью, Вы смогли их уговорить восстановить мир. Вы должны возглавить

енотов и провести их к Иггдрасилю, чтобы снять проклятье и вернуть мир. Когда Вы справитесь с Иггдрасилем, Вы найдете Три Чуда.

Сложность: ☆ ☆ ☆

Ограничения: Идущий во Тьме

- Как и ожидалось, мне нужно было уговорить енотов.

Арк проверил информацию по Трем Чудесам и убедился в своей правоте. В конце концов, цель была та же, как и в поиске Пузырька Сердца и Души.

Но тем не менее, это были два разных квеста.

- Но квест Полной Победы? Специальный уровень сложности? Что это значит?

Пока Арк размышлял, старейшина спросил его:

- Так что нам делать?

- Пока… - начал Арк с довольной улыбкой, - нужно тренироваться.

После полудня Арк собрал 300 енотов и начал тренировку.

Печенье было ограничено. Если Арк хотел победить без потери боевого духа, медлить было нельзя. Но когда он собрал всех енотов вместе, их его груди вырвался горестный вздох.

Кангуль был 150 уровня, а средний уровень енотов был 70. Раньше они никогда не сражались и даже оружие не могли держать правильно. Но Арк взял ебя в руки:

- Главное – уровень групповой битвы, а не индивидуальный уровень. Главное – как поведет себя командир.

Он уже испытал всю важность командования в Джексоне. Ему пришлось согласиться с ограничениями армии и показать, что он на 100% способен командовать.

Поэтому с самого первого дня Арк сурово подошел к делу.

- Сюда, выйдите сюда трое енотов, которые болтают, - Арк указал пальцем на нескольких енотов.

После этого Арк накормил их ужасной Солянкой.

Арк быстро переключил печенье в разряд продаваемого товара. Ресурсы у него и правда были ограничены, поэтому нужно было грамотно рассчитывать их количество. Но еноты уже грезили печеньками. А печеньки были у Арка, поэтому не было ни одного енота, не подчинявшегося ему. Арк давал больше печенья тем солдатам, которые хорошо себя показали. Арк ввел систему поощрения и наказания.

В общем, установил свою полную диктатуру.

Арк разделил енотов на разные группы в зависимости от их способностей. Старейшины говорили, что еноты абсолютно не

разбираются в ведении битвы, но Арк выбросил это их головы. Конечно, реального опыта сражений у них не было, но характеристики ремесленников тоже можно было применить в сражении. Когда создатель делал все расы, у него явно была такая задумка. Без сомнения можно сказать, что снаряжение играет очень большую роль в битве. Особенно Арку понравились портативная артиллерия. У пушки была медленная перезарядка, но ее дальнобойность и сила превышали недостатки луков и стрел. К тому же при атака больших монстров атака повышалась в 10 раз. Единственная проблема была в том, что цена пушек была 1 Л или 20 серебряных. Но Арка это не заботило, потому что расходы ложились на плечи енотов…

- До этого я не мог распоряжаться таким оружием.

Да, снаружи такого не достать.

Клан Енотов, изготовлявший оружие, обладал определенными навыками. Но некоторых ресурсов для производства не хватало, так как они были изолированы от остального мира. Поэтому желаемого числа орудий не набиралось.

- Думаю, стоит разделить группы в зависимости от доступного типа оружия.

- Итак, первой группой будут лейтенанты, - Арк указал на группу енотов, отличавшихся выносливостью и силой. Им дали лучшие оружия и броню. Их было примерно 120.

Вторая группа выбиралась по высокой ловкости. Им выдали артиллерию и броню с высокой защитой.

Третья группа состояла из поддержки: в основном инженеры, на которых возлагалась миссия разрушить пещеру, используя расовый навык енотов.

- А это довольно увлекательно – раздавать оружие НПС-ам…

Старейшины финансировали все затраты, и это было весьма щедро. Это были общественные деньги, и Арк не мог ими распоряжаться.

Итак, еноты были четко разделены. Без сна Арк тренировал их. Практика продолжалась, и у енотов уже наблюдался определенный прогресс. После 6 игровых дней, то есть 2 дней в реальности, тренировка закончилась. Арк собрал солдатов вокруг себя и начал говорить.

- Все мы страдали. Может кто-то и говорит теперь обо мне плохо. Но мы еще не преодолели неприятности. Нам нужно найти Иггдрасиля и вернуть вам мир. Принято считать, что чем суровее тренировка, тем меньше неожиданностей в бою. Моя обязанность – убедиться в том, что вы готовы, даже несмотря на то, что мне приходится вас подталкивать.

Слова были искренними. Такой квест дважды не выпадет.

Если еноты сдуются, то квест Пузырька Сердца и Души и Трех Чудес провалятся. Ему нужно выполнить их, даже используя такие методы.

- Теперь тренировка окончена! Нам нужно вернуть мир в Субаруталп! Во имя Клана Енотов!

- Во имя Клана Енотов!

Простодушные еноты прониклись речью и поддержали Арка.

Теперь все приготовления окончены. Осталось выступить. И Арку нужно было раздавать указания.

Дириpири… Дириpири…

Издалека послышался знакомый звук. Это не было звук Нового Мира. Это звонил телефон в настоящем мире.

- Что за? Кому понадобилось звонить мне в такое время?

Было уже за полночь.

Никто из его знакомых не стал бы звонить в такое время. Поначалу Арк собрался проигнорировать звонок, но подумал, что все равно не мешало бы отдохнуть, и отключил соединение.

- Одну минуту!

Еноты в удивлении почесывали головы, глядя на исчезновение Арка.

Глава 3. Стадия реабилитации

- Хён-ву? – прозвучал в трубке знакомый голос.

- Э? Дядя Гвон Хва-ранг?

- Да это я.

- Что случилось? Почему Вы звоните так поздно?

- Я около Каира…

- Да?

Некоторое время Хён-ву не мог понять смысла сказанных дядей слов.

Арку позвонили в то самое время, когда он должен был вести енотов в бой, и все его мысли были сфокусированы только на этом.

Потому он совсем забыл о встрече с дядей, назначенной пару дней назад.

- Мы должны были встретиться в Каире…

- Да? Я был там… Я пробыл там некоторое время.

- Как это понять?

- Вы мне не напомнили о встрече, и я забыл.

Со дня встречи с бывшими заключенными прошло 5 дней. 5 дней в реальности или две недели в игре. Даже если идти к Каиру прямиком от Джексона, это занимает некоторое время.

- Ты не понял? – дядя Гвон вздохнул и начал объяснять ситуацию.

Когда Арк был у дяди в последний раз, дяда Гвон и его команда уже направлялись к столице.

Четверо из них должны были встретить Хёна-ву в Каире.

Но кое-чего они не учли.

В то время средний уровень членов реабилитационной группы был примерно 35, а в лесу, находившегося между Гираном и Каиром, обитало немало монстров 100 уровня.

Они вошли в лес, не предполагая этого, и столкнулись с определенными трудностями.

- Ах, да! Я совсем забыл предупредить Вас!

Конечно, при выборе обходного пути, даже с 35 уровнем пройти было бы несложно. В Каире было много игроков низкого уровня. Но бывшие заключенные в неведении пошли по прямому пути, как только получили местоположение Арка.

- Что теперь делать? Мы извиняемся.

- Нет, это я должен извиниться. Кто-нибудь погиб?

Дядя Гвон усмехнулся. Члены реабилитационной группы не пытались так отчаянно выжить, как это делал Арк.

Они играли ради удовольствия. Но дядя Гвон, чувствующий

себя в игре свободнее, чем в реальности, весьма расстроился.

Монстры внезапно появились в густых джунглях. У всех них были высокие уровни, но реабилитанты лишь усмехнулись.

- Я всегда мечтал увидеть амазонок!

- По-моему, это больше напоминает Парк Юрского Периода…

- Я никогда не видел динозавров так близко! Это так увлекательно!

Они улыбались, но их способностей не хватило на то, чтобы пробиться через джунгли.

Под конец по запросу дяди Гвона к ним присоединились и остальные бывшие заключенные. Они атаковали монстров из джунглей как сумасшедшие.

Любая другая группа на их месте бросила бы попытки прорваться с самого начала.

Но реабилитанты не беспокоились, неважно, насколько сильным был противник. Наоборот, чем сильнее был оппонент, тем больше было желание его прикончить.

Роко тоже присоединилась к атаке.

Когда Роко выходила из игры на время подработки, они разбивали лагерь и ждали ее, чтобы затем продолжить охоту. Так продолжалось 4 дня, пока они наконец не прибыли в Каир.

- Хе-хе, и когда я убил Аллозавра, я получил много опыта. Я радовался несколько дней. К тому же, когда я помог клану Мигу-Мигу, я получил в награду много непонятных вещиц… - рассказывал дядя Гвон с гордостью в голосе.

Как и большинство игроков, дядя Гвон не был закоренелым геймером.

Даже несмотря на то, что он пересек джунгли, их игровой опят сильно различался.

Хотя Арк и был выше уровнем, но в его группе был только Сид, поэтому среднего по уровню босса – Аллозавра – они не трогали.

Но у дяди Гвона было 12 человек. К тому же, их жизни восстанавливала Роко, и в их сердцах горел огонь победы над монстрами.

Аллозавр был монстром, перекрывавшим путь в часть леса, состоявшую из полей с пшеницей и поваленных деревьев.

И хотя Арк и встретил клан Мигу-Миг, они не давали ему никаких квестов.

- Наверное, квест дается только тем, в группе у кого состоит определенное количество людей.

В Новом Мире сценарии квестов изменялись в зависимости от времени и ситуации. Поэтому Арк с интересом слушал историю дяди Гвона, хоть они и пересекали одну и ту же местность.

- Кстати… - прервал Арк рассказ дяди, - я не могу сейчас с Вами встретиться.

- А? Почему? Ты уже ушел дальше?

- Нет… Просто обстоятельства сложились так, что я не могу выйти наружу и встретить вас…

- Хм… Не знаю, что происходит, но, похоже, все не так просто. Парни так хотели с тобой увидеться, они радовались, как дети. В игре прошло много времени с тех пор, как мы встретились. Что ж, если у тебя все так складывается, тут ничего не поделаешь. Сколько нам ждать?

- Но возможно отдать еду немедленно.

- Что? Как?

- Пожалуйста, подождите немного возле города.

- Возле?

- Да. Когда вы придете в Каир, вы поймете, почему. Каир – город только для хаотических игроков. Если вас это устроит, подождите, и я передам вам еду через моего знакомого. Это хоббит-торговец Сид. Кстати, вы же набрали много предметов в джунглях? Он поможет вам продать их.

- Хорошо, я понял. Тогда пусть найдет меня на Медвежьей скале около Каира.

- Понял.

Хён-ву снова подключился к игре.

БАМ!

- Что за?..

Сцена напоминала допрос в комнате переговоров, и в качестве допрашиваемого выступал Сид.

Допрашивал же не кто иной, как Джастисмен.

- Так по этой причине Арк не может встретится с нами?

- Правда, это правда… - негромко сказал Сид. Реабилитанты столпились у стены, ворча.

- Ты уверен в своих словах?

- После длительного времени я снова чувствую ненависть.

- Как они вообще посмели поднять руку на Арка?

- Эта организация почувствует вкус горечи.

- Как этого вообще могло произойти? Арк-ним ведь даже не знает тех людей?

С каждой угрозой лицо Сида все больше и больше бледнело.

Игроки более чем реально ощущали эмоции и происходящее в игре. Интересно, но глядя на игрового персонажа, можно понять его реальную натуру?

Но разговор прервался, и в комнате повисла тяжелая атмосфера.

Для Сида эти люди были не просто игроками. Один только взгляд на их лица приводил его в ужас и заставлял его сердце чуть ли не выпрыгивать из груди.

Сид был обеспокоен.

Даже Лоренцо, избегающий взглядов бывших заключенных, пытался изображать невозмутимость. Жестокая атмосфера этой группы людей действовала даже на НПС.

Эта компания очень разозлилась из-за происшествия с Арком.

Некоторое время назад, на Медвежьей Скале, атмосфера была нормальной. Сид произвел на Джастисмена и его компанию очень хорошее впечатление, потому что тот выглядел довольно мило. Сид тоже был рад, потому что встретил нескольких надежных игроков.

Но когда Сид рассказал историю про Арка и Андела, атмосфера изменилась на 180 градусов.

Гнев и злобы выливались из Джастисмена, а бывшие преступники сыпали ругательствами.

- Я знаком с Анделом. Алан победил его как-то раз, - тихим голосом проговорил Джастисмен. – И я знаю, что он не поладил с Арком.

- Но все они караулят на точке воскрешения, а это значит, что Арк не сможет возродиться, - гневно сказала Роко.

Арк всегда считал номера 1405 самым спокойным, но на самом деле он был грозным бывшим боссом организации. Он стиснул кулаки и спросил, что еще известно.

- Он плохой парень, - заключил он после услышенного.

Реабилитанты довольно просто относились ко всему. Не потому, что их отношение к миру было результатом нехватки знаний... Жестокость была для них ключевой частью мира. В их мире граница между добром и злом была очевидна. Остальные обстоятельства были не важны. Если кто-то переходил им дорогу, они становились плохими парнями.

Такой способ мышления был простым и понятным. Джастисмен и реабилитанты благородно относились к преступникам.

Но к тем личностям, которые переходили им дорогу, даже если это была полиция, прощения не было.

- Хён-ним, вы знаете? – бывший аферист Джак-тунг, он же - номер 1401, смотрел на товарищей серьезными глазами. - Это не сойдет им с рук.

- Да, - согласился Джастисмен.

Теперь Джастисмен, Роко и реабилитанты были в курсе произошедшего с Арком. Арк играл не просто для удовольствия. Он принял участие в тестировании Global Exos, чтобы

зарабатывать на жизнь.

Все расходы на жилье и больничные счета оплачивались благодаря Новому Миру.

Да, для реабилитантов это была просто игра, но для Арка – реальность.

На самом деле, Джастисмен и Роко хотели присоединиться к Арку в игре, но у Арка были другие мотивы. И теперь они не могли простить того, кто, не думая обо всем этом, перешел Арку дорогу.

- Арк… Он ничего мне не сказал, когда я позвонил ему…

- Наверняка не хотел нас втягивать в это все.

Он умышленно притворился, что все в порядке.

Но на самом деле сейчас Арка уже не заботил Андел.

Все, о чем он сейчас думал – об уровне сложности ☆ ☆ ☆ и квестах Подземного Мира.

Он вложил все свои усилия и дух в тренировку Клана Енотов.

Тренировка продолжалась 5 дней, и благодаря этому Арк уже забыл о том, что на точке воскрешения его ждет Андел. Как бы выразиться… С точки зрения всех остальных, Андел в этой ситуации выглядел просто жалко.

Но реабилитанты в подробности не вдавались.

- Арк – тоже человек.

- Когда он так себя ведет, я еще больше хочу ему помочь.

- И правда, мы должны помогать, когда все так оборачивается.

- Я тоже помогу!

- Ха, когда принц в тяжелой ситуации, даже принцесса должна прийти на помощь!

- Пойдем, пора уже! – один из реабилитантов схватил Роко, пока ты в шутку пиналась.

- Все не так просто. Вы понимаете, почему Арк ничего не сказал?

- Он не хотел нас обременять.

- Как раз этому и должна быть причина.

- Да? – отстраненно спросили они.

Джастисмен продолжил:

- Джак-тунг прав. Эй, бывший гангстер!

- А? Что? Я? – подскочил от удивления Лоренцо.

- Ты говоришь, что Арку тяжело пришлось, когда он отбивался от тех парней?

- Да… Специализация Темного Братства – убийство иностранцев. Даже с одним сложно справиться.

Джастисмен понимающе кивнул и продолжил:

- Понятно. Джак-тунг, ты видел, как показал себя Арк на

ивент-квесте, и ты понял, что он – не обычный мальчик. Наши уровни даже не сравнить. Но если у него возникли проблемы даже с одним ассасином, представь, какого они уровня. Или у того человека, который их нанял.

- Арк определил, что он не сможет выиграть. Но после слов Лоренцо я понимаю, что шанс у нас все-таки есть.

В джунглях Джастисмен, Роко и реабилитанты существенно подняли свои уровни.

Они продирались сквозь джунгли и сражались с монстрами 100 уровня, так что результат был очевиден.

Благодаря этому реабилитанты достигли 60 уровня, а Джастисмен уже превзошел его.

Они быстро восстанавливались благодаря Роко, которая была на 40 уровне. В общем, группа состояла из 12 человек, и сила ее все росла.

Однако противниками были ассасины 120 уровня.

- Говоря словами Джака-тунга, в реальности мы бы стопроцентно выиграли. Но это игра. И выиграть при такой разнице уровней практически невозможно. Наша атака и защита слишком различаются. Разница между нами и Аркоа, сражавшимся с ассасином один на один, примерно в 2 раза. В одиночку или даже вдвоем мы не выстоим против тех парней, включая Андела.

Сейчас Джастисмен был геймером.

Он отбросил в сторону свое определение безоговорочного зла и наконец понял разницу между способностями и уровнем.

Если бы дело было только в навыках, Джастисмен был бы уверен в себе. Но в игре если игрок 10 уровня атаковал бы мечом игрока 100 уровня, он даже не нанес бы никакого вреда. С другой стороны, если бы уровень 100 атаковал уровень 10, то последний бы точно умер. Без вариантов.

В таком случае единственным способом победить высокоуровневого игрока было объединить в группу несколько низкоуровневых, дабы добиться превосходства. Однако с 14 против 4… превосходством и не пахло.

- Если мы тут умрем, Арку от этого станет еще хуже.

- Да, спасибо он нам точно не скажет.

- Нужно придумать, как поступить в этой ситуации.

Некоторое время Джастимен размышлял, а потом повернулся к Сиду и спросил:

- Сид?

- Что?

- Что делал Арк, прежде, чем встретить этих парней?

- Это… - Сид глянул на Лоренцо и рассказал о произошедших

тогда событиях.

О владельце лавки, сыном которого был Лоренцо. После того, как реабилитанты и Джастисмен услышали подробности квеста, но их лицах заиграла теплая улыбка.

- Арк… взялся за такой квест? – заулыбался Джастисмен.

Джастисмен был бывшим полицейским, и сталкивался с разными ситуациями. Бывший преступник не мог отделаться от влияния банды, и снова становился преступником… Благодаря своему опыту Джастисмен быстро вник в положение Лоренцо.

Реабилитанты, испытавшие подобные ситуации на себе, молчали. Но они приняли Лоренцо так, будто он был одним из них.

- Лоренцо, думаю, все эти события тоже на тебя очень сильно повлияли.

- Нет… Просто…

- Кстати, Арк тоже…

Если симпатичный парень делает что-то хорошее, он выглядит еще лучше.

Несмотря на то, что это была всего лишь игра, факт того, что Арк пытался помочь Лоренцо выбраться из этой организации, еще больше укрепило его репутацию в глазах реабилитантов.

Джак-тунг недолго о чем-то размышлял, после чего начал говорить:

- Хён-ним, я знаю способ.

- Что?

- Работа Арка была срочной, но мы ведь может сделать кое-что для Лоренцо?

- Хм, ты прав. Мы можем сделать это.

- Тогда как на счет убить двух зайцев одним выстрелом? – тихо сказал Джак-тунг Джастисмену. Глаза Джастисмена оживленно заблестели.

- Это звучит неплохо! Эй, Сид! Мы можем присоединиться и выполнить квест Арка?

- Да, тогда присоедините меня к вашей группе.

После присоединения в команде Джастисмена Сид открыл информационное окно. Через некоторое время перед глазами Джастисмена появилось описание квеста:

> *Сид собирается поделиться с вами текущим квестом «Очистить имя Лоренцо». Если Вы соглашаетесь, то в случае успеха награда делится на всех. При провале квеста Вы получите штраф. Вы уверены, что хотите принять квест?*

- Оу, к счастью, этим квестом можно поделиться.

- Итак, все решено, так что давайте завершим его немедленно.

- Что вы сказали? – в один голос спросили реабилитанты.

- Реабилитация!

- Да!

- Лоренцо, может тебе и надоели эти парни, но они - твои хёны, поэтому ты должен прислушиваться к их словам. Мы должны помочь всем, чем сможем, чтобы помочь Лоренцо измениться. Нам тоже был дан такой шанс. Поэтому, я хочу провести реабилитацию. И позволить им встать на сторону справедливости, - с улыбкой сказал Джастисме.

– Конечно, когда они встанут на сторону справедливости, им нужно будет показать себя. Например, поймать ассасина, не проливая крови…

Такой план предложил Джак-тунг.

Несмотря на численность, те люди, которые охотились на Лоренцо, были не выше 60 уровня. Первых хулиганов предполагалось насильно перевести на сторону справедливости. Тогда число членов группы реабилитации вырастет в 2 раза.

И 14 против 4 превратится в 28 против 4.

Даже если в этом случае у них останется разница в уровнях, их число будет в 7 раз больше, то есть попытаться стоит.

- Отлично.

- А теперь пришло время сделать правильную вещь.

Новый Мир был частью программы реабилитации для бывших преступников.

И их программой социальной адаптации была справедливость!

В конечном итоге они выполнят этот квест.

* * *

- Семеро приближаются к точке назначения, - тихо сказал Лоренцо.

Джастисмен кивнул и всмотрелся в старое здание.

- Так, в засаде примерно 10 человек…

После того, как реабилитанты обсудили план, Джастисмен вошел в Каир, воспользовавшись свитком Лжи.

Джастисмен всегда работал в группе и ради группы. В то время, когда он еще работал детективом в Южной Корее, под приказы сверху он кидался в группы вооруженных преступников.

Конечно, преступники побаивались его, и Джастисмен всегда вынужден был тренироваться, чтобы оставаться в форме. Но ни один супермен не непобедим. В тому же, иногда детективы проводили годы, внедренные в бандитские группировки. На нем лежала обязанность руководить первой линией офицеров.

Благодаря нему юг набирал тактические знания, он также был членом спецотряда, принимающего контрмеры по терроризму, и инструктором в Южной Америке.

Все свои способности он применял в игре.

- Все преступники 60-70 уровня.

С другой стороны средний уровень реабилитантов был примерно 50.

Разрыв составлял 10 уровней, и шансы были прозрачные. Но если оппонентами были НПС, то шансы на выигрыш были.

- Вопрос в том, сколько там этих парней.

Их было 17-20.

Со стороны Джастисмена, включая Роко, Лоренцо и Сида, было всего 14 человек. То есть разница в 10 уровней и в численности.

Однако целью Джастисмена была не победа. Он хотел захватить их без убийства, чтобы реабилитировать. И без слов понятно, что сделать это без убийства – еще сложнее, чем убить.

- Мы не можем повысить нашу численность. Если все будет продолжаться так, то я знаю один метод. Я сокращу количество тех парней, - заключил Джастисмен.

- Их цель – заставить Лоренцо вернуться в банду. Остальные могут не понять, но у них не будет иного выбора, кроме как двинуться за Лоренцо, если он позовет их.

Через несколько минут Лоренцо прибыл в укрытие врага.

«Я вернусь в организацию.

Но перед этим мне нужно решить кое-какую проблему. Встретьте меня в моем доме.»

Спустя некоторое время семь преступников приблизились к месту назначения. В укрытии осталось еще 10. Он был уверен, что они смогут с ними справиться.

- Хорошо. Пока оставшиеся не заметили и не пришли на помощь, давайте приступим.

- Хм, и как ты хочешь научить их справедливости?

- Подумай об этом прежде, чем выйти отсюда.

- Ха, научим их прямо на месте.

Реабилитанты достали оружие с жутковатыми ухмылками.

Железная труба, нож для сашими, цепь… Все, что можно увидеть в фильмах про гангстеров. Все это было куплено в запрещенном районе в Джексоне – в Гниющем Болоте.

Форма оружия была весьма странной, но именно таким типом оружия привычно и умело управлялись реабилитанты. Вдобавок ко всему, это оружие было магическим.

Железные трубы повышали скорость атаки, нож для сашими повышал вероятность критического удара, а цепь вызывала побочный эффект в виде ошеломления.

А у Сида был бонус в виде эффекта страха.

- Как и предполагалось, они – обычные люди.

В общем, реабилитанты были вооружены ломиками, чтобы побить плохих парней, как в кино. Да, ситуации были весьма схожими.

Двойной удар!

Когда он пнул дверь и ворвался в здание, головы всех преступников повернулись к нему. Дверь содрогнулась и с треском сломалась в некоторых местах.

На пороге в контровом свете появился Джастисмен.

- Ребята, арестуйте их всех!

- А? Арестовать?

- Что ты сказал?! – в ошеломлении гангстеры уставились на Джастисмена.

- Ах, ужас… Хён-ним бы лучше уловил атмосферу. Что ж, настало время повторить пройденные уроки.

Один из бандитов поднялся и оттолкнул Джастисмена. Он был бывшим главарем группировки. Атмосфера изменилась. Он низким голосом проговорил:

- На колени. Сдавайтесь.

Да, опыт человека был явно виден за подборкой его слов. Гангстеры оживились.

- Что за?..

- Это рейд! Ловите их!

- Эй, бесстрашные отбросы, вырвите им языки!

Преступники зашевелились.

Однако действия патрульной группы были в несколько раз быстрее.

- Ха-ха! Как глупо! Они думают, что смогут выстоять против справедливости!

С грохотом повалился стол. Они перепрыгивали через летящие в них стулья и швыряли в преступников ножи для сашими.

Сцена из гангстерского кино.

Как и предполагалось, преступники были сильнее, чем

реабилитанты, но благодаря помощи Лоренцо ситуацию было легко контролировать.

Сам Лоренцо был 80 уровня и мог контролировать ситуацию самостоятельно.

С другой стороны, Джастисмен тоже весьма неплохо справлялся в такой ситуации, так как его статы Справедливости сильно повышались. В схватке один на один они ему гичего не давале, но в группе это была абсолютная сила.

Однако игроком, определяющим исход боя, была менестрель Роко.

Когда она присоединилась к битве, преимущество осталось на стороне реабилитантов. На ранних стадиях менестрель был самой непопулярной специализацией: у него был низкий урон и низкая защита, поэтому биться в одиночку они не могли, а большинство групп не искали слабых магов или слабых лекарей.

К менестрелям применялся штраф за неучастие в сражении, поэтому они набирали так же мало опыта, как и торговцы. Они не могли сражаться, а уровни поднимались медленно. Поэтому этой профессией никто не хотел заниматься.

Однако у Роко всегда была страсть к музыкальным инструментам, и к своей профессии она относилась с любовью. Но она никогда не играла одна.

Как только она вошла в игру, она встретила Джастисмена и патрульную группу.

Вместо того, чтобы сражаться с ужасными монстрами, она использовала свою силу для поддержки своих оппа.

И сейчас ее уровень был выше 40.

Роко неожиданно для всех приобрела новый навык.

Этот навык может быт получен только после того, как менестрель удовлетворит следующие условия.

Состояние:

Менестрел:ь 40 уровень

Художественность исполнения: 150

Средние познания в области игры на трех музыкальных инструментах.

Мягкая Реверберация (новичок, пассивный)

Вас давно волновала музыка. Вы научились играть на множестве инструментов и слушали их голоса всем своим сердцем. Все это усилило Ваше понимание музыки. Теперь Ваша музыка обладает такой же силой и глубиной. Ваша нежная музыка останется в душах и сердцах людей, услышавших ее, и ее отклик надолго останется даже

после окончания песни. Даже если вы сыграете другую музыку, этот отклик не исчезнет, а исправит эффект последующей мелодии.

Если несколько раз подряд исполняется один и тот же тип музыки, при синергии с нежной реверберацией может накопиться до 3 баффов. Длительность баффа определяется длительностью финального выступления.

Навык был хорош.

После достижения 40 уровня ситуация поменялась, так как эффект Реверберации был выше всяческих похвал.

- Она стала сильным ветром, колышущим луга.

Чтобы поднять силу и скорость атаки на 5%, Роко исполнила Песню Шторма. Магический навык был куда более привлекательным. Но с новым навыком Реверберации баффы можно было применять три раза, что целиком меняло ситуацию.

Когда она исполнила Песню Шторма три раза, сила и скорость атаки возросла на 15%! К тому же, продолжительность песни менестреля была гораздо длиннее, чем маги акселерации волшебников.

То же самое касалось Песни Жизни для восстановления здоровья.

За три минуты здоровье восстанавливалось до 200, но теперь Песни Жизни восстанавливала 600 очков. То есть снова песни была сильнее магии.

Конечно, долгий рост был отрицательным моментом, но сейчас результаты были лучше, чем магия. Менестрель всегда был нежеланным членом команды.

Но игра развивалась.

Слабый персонаж развивается во внушительного. Так происходит почти во всех играх.

Несмотря на то, что преступники заметили Роко и попытались на нее напасть, реабилитанты им не позволил трогать свой талисман.

- Вы же не думаете, что мы позволим вам тронуть нашу милашку вашими грязными лапами?

Преступники быстро сдавались под натиском 3-4 реабилитантов. Жестокость продолжалась минут 10.

Конечно, Джастисмен одержал сокрушительную победу.

Хотя было трое экземпляров, которые сопротивлялись особо сильно и умерли, остальные были в критическом состоянии.

Джастисмен распорядился связать их, как только они проснутся.

Номер 1402, известный под именем Ха Гол-са, использовал свой расовый навык «Узел», чтобы связать их и бросить через комнату. Когда все успокоилось, 7 преступников, уходивших к дому Лоренцо, вернулись.

- Черт, этот гад Лоренцо! Он надул нас! Аа? Что происходит?!

- Что?

- Справедливость! – крикнула патрульная группа в унисон.

Бах! Хрясь! Хвать!

Вскоре и эти семеро лежали на земле.

И снова один умер, а 14 были пойманы.

- А теперь, пожалуй, начнем самое интересное.

Джастисмен вошел в комнату и начал операцию по реабилитации.

- Итак, Лоренцо рассказал мне о каждом из вас, - кашлянув, начал Джастисмен.

- Вы каждый день прижимаете кого-то к стенке и угрожаете ему, вы даже угрожали своему бывшему коллеге, который хочет честным трудом зарабатывать себе на жизнь. Вы, парни, все похожи. Я не думаю, что вы плохие. Все делают ошибки. И иногда вернуться на прежний путь сложно. Но жизнь долгая. Даже если вы думаете, что уже слишком поздно, заверю вас: никогда не поздно! И сейчас перед вами шанс. Хотите ли вы переродиться и очиститься?

- Ха, ты издеваешься?

- Не знаю, что вы делаете, но думаю, закончится все печально.

- Вы поймете это, когда встретите Хён-нима. Ха-ха, Лоренцо. Тебе желаем того же. Мы похороним тебя заживо с твоим стариканом!

Он дал им искренний совет, но где ожидаемая реакция? На лбу Джастисмена запульсировала жилка.

- Да, такая дружелюбная атмосфера тебе нравится, Джак-тунг?

- Да! Эй, ты! – Джак-тунг подошел к преступнику, который только что говорил. Все замерли в напряжении, ожидая, что сейчас произойдет что-то ужасное. Но их лица вскоре странно изменились.

- Открой свой рот! – Джак-тунг насильно открыл рот преступнику и начал запихивать туда еду.

Что он делал?

Он хотел заткнуть ему рот?

Остальные преступники смелись с идиотским выражением лица. Но в этот момент из горла преступника вырвался душераздирающий крик. Второй бандит, съевший еду,

отреагировал таким же образом.

- Что? Что за?..

- Яд?

Бандиты смотрели друг на друга растерянными глазами. Единственные, кто мог объяснить, что происходит, лихорадочно дрожали после съедения еды.

Они точно не знали, что это, но были уверены в том, что это что-то ужасное. А Лоренцо, уже испытавший это на себе, вздрагивал при виде этого зрелища.

Еда, которой кормили преступников, была специальным блюдом Арка – ужасной солянкой.

Джастисмен узнал о ней, когда расспрашивал Лоренцо о том, что произошло ранее.

Бандиты цепенели перед лицом неведомой пытки.

- А вот в такой атмосфере я могу продолжить говорить, - удовлетворенно усмехнулся Джастисмен.

- Закройте глаза и представьте свое прошлое. Какова была ваша жизнь? Способ начать новую жизнь очень прост. Вам нужно сожалеть о своих ошибках и искупить их. Ваша новая жизнь развернется перед вами. И затем вы начнете жить ради справедливости. Итак, справедливость – это… - и Джастисмен продолжил со своим теоретическим курсом справедливости.

Бандиты слушали с раздраженными лицами, но они вытерпели это. Однако это было только начало. Курс закончился через 10 минут, и кто-то сказал:

- Если вы стыдитесь справедливости, то как вы собираетесь жить? Вы, парни, живете плохой жизнью, но если вы откроете глаза справедливости, вы поймете, что уже идете по пути новой жизни. Сейчас, Джак-тунг! Начинай!

- Понял, - Джак-тунг стоял перед всеми со слегка смущенным лицом. – Эм, я номер 1401, меня зовут Джак-тунг. Когда я был молодым, я хотел стать художником. Но когда мне было 6, моя мама умерла, а отец начал пить… - начал свою биографию Джак-тунг.

Это был рассказ о ребенке, который пошел по темной дорожке и ввязался в невероятно грязную аферу, познал дружбу и предательство.

В конце концов такая жизнь привела его на самое дно… Все слушали историю со слезами на глазах. Но история была слишком длинной.

3 часа… В игре прошли все 9. Но бандиты слушали внимательно. История их не впечатляла. А если они засыпали, в их рот незамедлительно вливалась новая порция солянки.

- Странно.

- Ну давайте, аплодисменты! – и комнату сотрясли громкие аплодисменты.

Наконец-то история завершилась. Бандиты плакали от счастья, потому что терпеть это дальше было невыносимо.

Однако за речью 1401 без перерыва последовала речь номера 1402 под названием «Я снова живу», затем речь «Я застрял» номера 1403, «Тюремная рисовая каша» номера 1404… И к тому моменту, как номер 1406 закончил свою речь, в реальности уже прошло 2 дня.

6 дней в игре.

Конечно, реабилитанты спать не могли, так как иначе они не смогли бы вливать солянку в рот засыпающим бандитам. Это случалось так часто, что от бессонницы у всех покраснели глаза.

- Итак, поприветствуем номера 1407!

- Пооодождите! – в ужасе закричал один из бандитов. – Мы уже все поняли.

- Да, да! Что мы наделали?.. Я так сожалею обо всем этом. Я так сожалею, что прямо сейчас готов совершить самоубийство!

- Мы смыли с себя грязь и стали новыми людьми!

- Да, нам не нужно больше слушать! Живи ради справедливости!

- Поэтому, пожалуйста, остановитесь… - кричали и умоляли преступники.

- Хмм, говорите, сожалеете? Что будете жить ради справедливости?

- Да, конечно!

- Тогда остается один вопрос, - почесав в задумчивости бородку Джастисмен. – Люди, пытавшиеся убить хорошего парня, находятся где-то рядом. Как мы с ними справимся? Если вы попытаетесь что-то подсказать ассасинам, я посчитаю вашу реабилитацию незавершенной.

- Плохие парни должны испытать вкус справедливости.

- Кто сделает это?

- Конечно, мы!

- Но вы же понимаете, что это опасно!

- Ради справедливости и жизнь отдать не жалко! – кричали бандиты, словно рекруты в строю.

Это звучало искренне.

Они оставались в темной закрытой комнате, 6 дней случая речь реабилитантов.

Им основательно промыли мозги.

И после такой пытки они были счастливы возможности сражаться и умереть.

Джастисмен вернулся… Он смотрел на бандитов с довольной

улыбкой.

- Ну что, пойдемте практиковать Справедливость?

- Справедливость!

Глаза бандитов бегали туда-сюда.

Реабилитация хаотических персонажей была успешно завершена.

Признать вину было легко. Однако вам потребуется много времени, чтобы заставить их раскаяться в своих грехах. Люди, ценящие жизнь и не жалеющие о своем решении, получат награду.

*Бонус Реабилитации: реабилитированные НПС * 5000*

Склонность к добру +50

* * *

Во время реабилитации бандитов Джастисмен отправил нескольких человек присматривать за Анделом и ассасинами.

Он получил информацию о том, что ассасины спят в три смены.

Реабилитанты насчитывали 14 человек, а теперь их число возросло до 28, но ассасины были 120 уровня.

При атаке в лоб урон ответный удар будет сокрушающим.

К тому же, все могло ухудшиться, если они бы использовали свитки.

- Было бы лучше отделаться меньшим уроном. В любом случае, брать на себя этот риск не обязательно.

Джастисмен решил разделаться с каждый ассасином по-отдельности.

Первым противником был спящий в ближайшем лагере ассасин. Рядом с городом лагерь разбить было нельзя. Поэтому ассасин спал довольно далеко от точки воскрешения.

- Ха, а мы точно сможем организовать внезапную атаку.

- Мда, атаковать спящего – трусливо… - начал было бандит, но Джастисмен без колебаний продолжил:

- Это нормально. Нам не нужно выбирать методы истинного Правосудия.

- Так ты считаешь это нормальным?

- Да.

На самом деле даже в реальности детектив бы атаковал спящих преступников. Не было причины чувствовать себя неловко.

Группа Джастисмена окружила ассасина.

Дистанция быстро сокращалась, и вот ассасина атаковали со всех сторон.

Спящий ассасин получил критический удар и проснулся.

- Что за? Вы? Что?...

- Много болтаешь!

- Сейчас!

- Ха-ха, Справедливость!

Группа по приказу набросилась на ассасина. Но ассасин 120 уровня был сильным. Хоть он и получил критический удар во сне, его здоровье понизилось только на 15%. Его основные выносливость и защита были на высоком уровне.

Но когда ассасин ударил, бандиты за раз потеряли по 25% здоровья. Почти каждый его удар был критическим.

С их 50-60 уровнем выходило, что уровень ассасина для них примерно как уровень среднего босса.

Однако даже несмотря на то, что разница в уровнях была почти в 2 раза, 28 человек нападали на 1. Другими словами, ассасину нужно было отбить сразу 28 атак.

Атака провалилась.

Так как разница в уровне была огромной, половина атак были не удачными. Но Роко сыграла Песню Фокуса и повысила шансы до 60%.

Другими словами, если все нападали одновременно, то хотя бы 16 атак попадали в цель. Ассасин впал в критическое состояние и развернул список.

Номер 1406, которого звали Япсаб, наконец-то дождался своего шанса.

- Карманная кража!

Вы украли свиток у ассасина.

Руки Япсаба двигались, как молния, и мгновенно украли свиток у ассасина.

- Что за?.. – ассасин с обескураженным лицом смотрел в пустые руки.

В это время Джастисмен активировал боевое состояние и применил навык Справедливости.

Статы Джастисмена поднялись, и он прыжком добрался до

ассасина…

Ассасин стал жертвой группы Справедливости, и повалился на землю.

Затем его тело исчезло, оставив после себя только черную кожаную броню. Эта была высококлассная броня, оставленная ассасином 120 уровня. Началась дележка.

- Только я смогу носит броню такого размера, - смеялся тот, кто нанес последний удар и показывал всем кулаки.

- Я уложил одного парня. Остались еще двое ассасинов и Андел.

- Да, мы сможем уложить и их! А Андел еще не на таком высоком уровне. Двое позаботятся об Анделе, а остальные прикончат ассасинов.

- Отлично, идем!

Джастисмен повел оставшуюся группу к точке воскрешения. Андел и ассасины все еще ждали там. В реальности уже прошло 10 дней с того момента, как Арк упал в Ад. Хотя ожидание было невыносимо, Андел прекрасно проводил время в реальности. Сосредоточенные поначалу ассасины уже начали выказывать свое недовольство.

- Вы уверены, что он вообще сюда вернется?

- Конечно. Наверняка, сейчас у него почти закончилось терпение. Подождите еще немного!

- Но мы не можем болтаться тут бесконечно.

- Вы заключили контракт. Вы взяли 300 золотых и жалуетесь?

- Эх, с такими темпами мы проведем здесь всю жизнь и умрем, - пробурчал ассасин раздраженным голосом.

Джастисмен и его группа прибыли на точку воскрешения. Когда Андел услышал приближающиеся шаги, он повернулся к Джастисмену и сказал:

- А? Это Вы были с этим ребенком Арком?

- Если ты запомнил мое лицо, то не нужно объяснять, почему я сейчас здесь.

- Этот Арк… Почему он не пришел сюда? Он попросил тебя о помощи?

- Нет… В атаку!

- Остановите их! Мы не можем позволить им захватить точку воскрешения! – закричал Андел и быстро достал меч.

- Реабилитанты, берите на себя парня справа! Остальные – левого! Анделом я займусь сам, - скомандовал Джастисмен и ринулся вперед.

Но Андел продолжал убегать, и Джастисмену потребовалось некоторое время, чтобы нанести ему урон. Хотя уровень Андела был около 65, за деньги он купил себе прекрасную броню и

оружие.

Он вертелся вокруг, пытаясь убежать, и молился, чтобы ассасины взяли ситуацию под контроль. Но боевая ситуация повернулась не так, как хотелось Анделу.

Сначала реабилитанты с поддержкой Роко справились с первым ассасином. Он не выдержал такого количества ударов и умер первым. Затем внимание переключилось на второго. Против 28 человек он тоже не выстоял, ему даже не помог свиток, который действовал только на одного человека.

Свитки могли перевернуть баланс сил и дать преимущества.

Но против такого количества нападающих они были бесполезны. Когда со вторым ассасном было покончено, реабилитанты обступили Андела.

- Пришло время умереть!

- Подавитесь, лузеры! – Андел сыпал проклятья.

- О, нет, ты не должен говорить такие слова.

- Уйти! – Андел схватил свиток и закричал.

Япсаб использовал навык.

Однако карманная кража работала только на противников в критическом состоянии. Шанс провалился.

Андел исчез.

Джастисмен пытался схватить его за воротник, но не успел на долю секунды.

- Ах ты, проклятая крыса!

- Такой он и есть…

- Мы не можем гарантировать, что он сдался. Мы не знает когда вернется Арк, теперь мы должны охранять это место! Остальные остаются в хижине и охотятся.

- А что с квестом Лоренцо? У меня есть ключи от склада…

- Мы закончим его вместе, когда вернется Арк. Из-за Андела нам придется потратить на это чуть больше времени. Нам повезло, что здесь рядом есть хорошие места для охоты.

- Хорошо Вы остаетесь здесь, а остальные возвращаются в хижину.

Так Джастисмен захватил точку воскрешения.

Кроме того, они подобрали два предмета, выпавшие из ассасина. Джастисмен оставил на точке воскрешения двух человек и отправился на охоту. Хижина Лоренцо стала центральной точкой сбора.

Конечно, на охоту Джастисмен брыл с собой и новых реабилитантов. Одним из путей доказать свою новообретенную человечность было убийство монстров.

Дорога настоящей реабилитации и была длинной и тернистой.

- Ах вы, ублюдки! – кричал Андел, вернувшись в Каир. – Никогда бы не подумал, что Арк приведет сюда своих друзей. Но они сделали ошибку. Не знаю, почему Арк еще не вернулся. Но вероятность все еще есть. Даже если мне это обойдется в сотни золотых, я раздену их все, в том числе и Арка!

Андел вышел из игры и взял телефон.

- Алан, это я.

- Что случилось? Ты хоть понимаешь, сколько сейчас времени?

- Не важно, какое время. Ситуация приняла неожиданный оборот.

- Что?

- Ассасины убиты.

- Но Арк не мог убить их со своим уровнем!

- Это сделал не Арк. – Андел объяснил ситуацию и добавил, - Мне нужна твоя помощь. Арк и твой враг тоже.

- Черт… Я же сказал тебе, что не могу запятнать свою репутацию!

- Тебе и не нужно. Уровни тех парней всего 60. Просто пришли мне побольше ассасинов. Я сейчас переведу 5 миллионов вон на твой аккаунт. Если этого не хватит, потом пришлю еще.

- 5 миллионов вон? Ты с ума сошел? Купи себе на них новую машину!

- Нет, машина не важна. Я просто попрошу ее у отца. Лучше та компания… Я хочу с ними разобраться.

- Понял. Думаю, денег хватит. И будь добр, доберись уже в этот раз до Арка. Не думай о деньгах. Ты понял?

- Даже если мне придется продать машину, я разделаюсь с ним!

Вот как протекал разговор двух имеющих деньги людей, и Андел был типичным представителем этого нелепого социального класса.

- Да, это сервис, - прозвучал голос в телефоне.

- Это Ли Маянг Бан.

- О, что Вас привело сюда?

- Я кое-кого ищу…

- Мы на этом не специализируемся, Вы же знаете…

- Я знаю их ID в игре Новый Мир. Этот парень недавно принимал участие в тестировании Global Exos. Его ID – Арк. Вы можете его найти?

- При таких обстоятельствам я не гарантирую, что мы его найдем. Как вы знаете, взломать компьютерную игру очень сложно, особенно игру с такой защитой, как у Нового Мира.

- Но вы сможете это сделать?

- Попытаемся.

- Хорошо, я вышлю деньги завтра.

Андел… Ли Маянг Бан положил трубку телефона и стиснул зубы.

- Скоро ты увидишь. Если я не могу побить тебя в игре, я сделаю это в реальности.

Компьютерная реальность стала социальной основой ненависти и жажды крови.

Глава 4. Еноты, в атаку!

Ваа-ха-хаа!

Бам! Бам! Двойной удар!

Темная аллея была наполнена криками и воплями.

Повсюду разносились звуки лязгающих мечей и щитов нескольких сотен вооруженных людей.

Субаруталп… Сейчас он превратился в поле боя. Действия разворачивались между кланом Енотов и монстрами.

Несколько ночей назад Арк закончил тренировку клана Енотов, и новая армия отправилась на свою судьбоносную битву. Вперед для зачистки и получения боевого опыта был отправлен разведывательный отряд.

Даже такие относительно небольшие силы были весьма весомыми против Кангуля 150 уровня. Когда 300 енотов выступали против одного Кангуля, серьезные травмы получали около 10%. Но чем больше они сражались, тем больше опыта набирали. Даже несмотря но то, что нескольких енотов приходилось приносить в жертву, Арк тоже получал опыт. Вскоре они смогли переключиться и на Големов.

- Сделаем их!

- Сначала прикончим Растение-Голема!

Голем 250 уровня был довольно внушительным противником для енотов. Однако уже после первых побед еноты стали более уверенными в себе. Их уровни росли с поражением новых и мощных противников. В Новом Мире набиравшие опыт НПС-ы тоже повышали уровень.

Однако была кое-какая вещь, на которую стоило обратить внимание. После окончания очередной битвы еноты начали переговариваться:

- Я использую этот трюк с мечом.

- Да, я теперь понял, как правильно нужно обращаться с щитом.

- А этот способ использования пушки – самый эффективный?

При использовании енотами оружия генерировался соответствующий новый навык.

Сила атаки и защиты при использовании меча и щита возрастали. Артиллерийская пушка повышала свою разрушительную мощь или персонаж инженерной профессии развивал навык использования профессиональных предметов, таких, как зелья и прочее.

Арк наконец-то понял, что НПС-ы тоже могут получать и развивать новые навыки.

Причиной роста уровня Арка была не только в том, что сражалась большая группа енотов. Текущим командиром был Арк, а в Новом Мире командир подразделения получал бонусные очки опыта. Благодаря этому опыт Арка рос еще большими темпами. Конечно, пребывание в статусе командира имело не только хорошие стороны.

Все еноты без исключения съели Печенье Воинов.

Благодаря этому трюку понимание военной тактики у енотов усилилось. Арк только успевал раздавать приказы группам енотов.

- Эти сумасшедшие еноты настолько глупы, что им нужно двигаться друг за другом…

Поначалу энтузиазмом и не пахло.

Но постепенно Арк привыкал к тактике и придумывал все новые интерпретации. До этого Арк перечитал книги Джастисмена несколько раз. Но Арк не был военным, и некоторые моменты до сих пор оставались непонятными. После возглавления армии из трехсот енотов и отработки тактики путем проб и ошибок многие вещи прояснились.

- Но знания, которые я могу получить из книг Джастисмена, имеют свой предел.

Арк нашел несколько новых тактик, которые можно было применить к енотам. И повторяя их снова и снова, его понимание все больше углублялось.

Вы выучили новый навык (новичок, пассивный)

Вы возглавили солдат и получили тактический опыт. В крупномасштабных битвах очень важно уделять внимание тактике. Отличное владение тактикой может повернуть ситуацию в благоприятную для вас и ваших союзников сторону.

Вы научились быть более эффективным лидером. Если ваша армия на 100% состоит из НПС, вы можете применять новые тактики.

Боевой дух, защита и атака союзников +10; к успешному применению стратегии +5.

Дополнительная тактика (новичок) - Безоговорочное Нападение

Приказ всем солдатам одновременно нападать на одну цель

Дополнительная тактика (новичок) - Безоговорочное Отступление

Приказ всем солдатам выйти из битвы

- Вот он! Тактический навык, о котором говорил Джастисмен!

Однако Арк использовал некоторые стратегии, отличающиеся от тех, что были описаны в мануале Джастисмена.

С другой стороны Арк только успел попробовать некоторые тактики, изученные за день, и получить несколько бонусных тактик.

Результат был очевиден.

Джастисмен всю свою жизнь практиковал и оттачивал тактические навыки, поэтому так быстро понять и применить все это Арк не мог.

Несмотря на то, что раньше Арк играл в одиночку, он сожалел, что выучил этот навык только сейчас. Такой навык был полезным и необходимым. Когда Арк использовал навык, он чувствовал, будто движения енотов становятся более осознанными и гладкими.

Если игрок использовал тактику, НПС временно усиливались, что было плюсом для всех.

Однако миссия предполагала компетентность НПС. Использование тактического навыка, наоборот, могло внести в ряды некоторую путаницу.

Эффект навыков проявил себя в полной мере в битве в Долине Темноты. Десятки Кангулей стояли в рядах с поднятыми топорами.

- Они будут бросать оружие! Лейтенанты, соберите свои силы и вставайте на защиту!

Как только Арк поднял голос, лейтенанты сразу подняли свои щиты.

Топоры летели из темноты и врезались в поднятые щиты.

Раньше еноты еле-еле реагировали на команды Арка, некоторые их них даже бросались вперед под топоры. Но сейчас с применением тактического навыка ситуация улучшилась.

- Нет! Не беги туда!

Когда противник понял, в чем дело, Кангуль уже с криком бежал на енотов.

20 сверчков, приготовившихся нападать, замерли в ужасе от боевого крика енотов.

- Вторая артиллерийская дивизия, план А-3! Перехват сверчков! – скомандовал Арк артиллерии, и еноты немедленно развернули пушку.

Арк применял на енотах те же стратегии, что использовал с фамильярами. План А-3 предполагал атаку по приказу Арка. Когда команда касалась артиллерии, они должны были запустить снаряд в цель.

Хрясь!

Сверчок и наездник были прижаты к земле.

Арк отдал приказ сократить дистанцию для нанесения двойного критического урона.

- Лейтенант 1 дивизии, план A-2! Окружить Кангуля и атаковать волнами!

И снова под давлением 120 лейтенантов очередной беззащитный Кангуль пал.

Оставшийся Кангуль побежал обратно за поддержкой товарищей, но Арк переключился на план B-3, предполагающий соотношение атаки и защиты 30:70, и позволяющий блокировать атаку. Затем он переключился на план B-1, и еноты снова кинулись в атаку, заставляя Кангуля отступать все дальше.

- Ха-ха, они больше не те слабые еноты. Теперь они ведут себя как настоящие солдаты!

Арк контролировал поле боя с помощью тактики. Поначалу еноты двигались всей кучей, но после битвы с Кангулем Арк натренировался отдавать приказы разным видам во йск. И в этом ему неплохо помогал Дедрик.

- Хозяин, еноты с правого фланга должны вступить в бой?

- Да. Скажи им, что действуем по плану D-1. Пусть три инженера поддерживают их с тыла. Что с левым флангом?

- Их теснят назад.

- План A-1! Скажи им укрепить позиции и затем помочь правому флангу.

- Понял.

После изучения боевой обстановки Дедрик взлетел в небо, чтобы доставить приказы. Благодаря Дедрику Арк мог быстро сменять боевые техники в битве. Так еноты постепенно зачищали Кангулей в долине.

Арку также приходилось обращать внимание и на другие вещи.

- Змея, сейчас! Глотай это!

- Фшш, шшш!

Когда Арк придумал способ, как Змею можно отправлять к Сиду, он понял, что есть и еще одно полезное применение Змее. А именно – ее способность проглатывать и выплевывать предметы, пока она находится на поясе у Арка.

По команде Арка Змея глотала все предметы, выпавшие на поле боя. Их было немного, но Арк не хотел пропустить ни один, даже если ради этого пришлось бы пожертвовать енотом.

Ужасно? Да, именно так!

Выбирать между енотами или предметами, которые будут принадлежать Арку после окончания битвы.

Самой важной причиной игры были деньги!

Когда дело доходило до денег, Арк не колебался.

Он осматривал все поле боя и если видел хотя бы одного еноты, пытающегося забрать себе дроп, немедленно начинал кричать.

- Эй, ты, ты чего там делаешь? Ты хочешь умереть? Если у тебя есть время подбирать дроп, лучше подними свой меч и убей еще одного Кангуля!

Трепет.

После этого еноты отступали, а Арк прибирал к рукам весь дроп.

Бах! Двойной удар!

Внезапно из темноты вылетела огромная лиана. Она ударила в боковые ряды, смяв их. Арк и остальные еноты поспешили в ту сторону.

- Растение-Голем!

- Появился!

Гигантский монстр приближался с противоположной стороны долины.

Его рост был около 10 метров, а уровень – 250.

Еноты, по которым пришелся удар лианы, потеряли по 40% жизней. Они до сих пор лежали на земле.

- Первая лейтенантская дивизия! Безоговорочное Отступление! - Арк активировал дополнительную тактику. При ее применении Дедрику не приходилось облетать всех вокруг с приказами.

Еноты закричали и разбежались. Когда отряд внезапно расформировался, Голем стоял в заблуждении и не знал, что предпринять.

Кто-то позади Арка крикнул:

- Арк-хён!

Он обернулся и увидел, что его звал Копо.

- Все готово.

- Хорошо, Дедрик, проинформируй всех. Переходим к плану А-4.

- Эй, еноты! План А-4! – закричал Дедрик, взлетая в воздух. Разбросанные по всему полю солдаты собрались в одной стороне.

Теперь, когда все еноты были собраны в одной стороне, Кангуль и Голем немедленно последовали именно туда. Они гнались за солдатами некоторое время, пока земля не задрожала. В это время преследователи провалились в дыру, разверзшуюся в земле.

- Получилось! – закричал Копо и запрыгал от радости.

Копо был ответственным за разрушение земляного покрова

вместе с инженерами третьей дивизии. Когда по земле бежал Кангуль, ничего не случалось, но Голем , который весил почти в 10 раз больше, проваливался. Кангуль и Голем лежали на земле, а еноты, быстро воспользовавшись ситуацией, забирались за Голема, наполовину торчащего из земли и громко ревевшего.

Конечно, все это проходило под чутким руководством Арка.

- Сейчас! Вторая дивизия! План А-2!

Артиллерия развернула пушки и начала посыпать врага градом залпов.

Этот план предполагал быстрое избавление от более слабого противника.

В прошлом наполеоновские стрелки пользовались этой стратегией: они разделялись на разные группы и стреляли по-очереди.

Сейчас продолжительная пушечная атака безжалостно терзала тело Голема. Монстр был огромным, но и пушки были неслабыми: здоровье Голема таяло. В это время инженеры поддержки зельями отпаивали тяжело раненных.

- Хозяин, восстановление 1 дивизии успешно завершено!

- Ок, давайте заканчивать. Безоговорочное Нападение!

- В атаку!!!

Арк снова использовал дополнительную тактику. Все еноты подняли оружие и помчались на Голема. Они били его мечами и топорами, а пушки неустанно поливали Голема огнем ядер. Инженеры же поддерживали остальных зельями.

- Кха-хаа…

Наконец Голем пал.

Было побеждено более 60 Кангулей и один Голем. Если вспомнить первый бой с Кангулем, то по сравнению с теперешним положением дел, тогда бы просто детский сад.

Ваш уровень поднялся!

Когда битва окончилась, опыт и бонус за командование подняли уровень Арка. 5% общего опыта. Опыт за победу над монстрами 150 и 250 уровня был колоссальным.

Арк получал новый уровень почти после каждой серьезной битвы. И сейчас его уровень снова поднялся.

- Открыть окно статов!

Имя: Арк
Раса: Человек

Склонность: Светлый +200
Слава: 1695
Уровень: 100
Профессия: Идущий во тьме
Титул: Рыцарь Кот, Признанный Опекун, Герой Джексона
Здоровье: 1855
Мана: 1570 (+100)
Духовная Сила: 100
Сила: 232 (+5)
Ловкость: 262 (+15)
Выносливость: 362
Мудрость: 41
Интеллект: 305
Удача: 42
Гибкость: 32
Искусство общения: 33
Привязанность: 55 (+10)
Специальный стат: знание древних реликвий: 83

Эффекты от оружия

Броня Русалки: Сопротивление Воде +100. Водные штрафы отменяются.

Лапы Кошки: Скорость нападения +10%, Ловкость +15, Шанс Критического Урона +10%

Голова Хрустального Голема: Мана +100

Улучшенные Сапоги Норада: Скорость Передвижения +15%, Уклонение +10%

Вуаль Огня: Сопротивление Огню +50%

Ожерелье Аделаина: Защита +40, Привязанность +10

Возрождающий Дух: Сила +5, Восстановление Маны +5%

Все способности в темноте повышаются на 30%

Способность прятаться в темноте (Длительность – 15 минут. Автоматически отменяется при вступлении в боевое состояние.)

На 50% увеличена сопротивляемость следующим заклинаниям: Страх, Темнота, Слепота, Приманка

Вы можете раскрывать истинные свойства всех предметов

- Наконец-то 100 уровень!

Он вспомнил о том, что произошло 30 часов назад.

На 100 уровне не менялось практически ничего.

Но большинство людей, включая Арка, любили круглые цифры. Как только Арк увидел, что достиг 100 уровня, он почувствовал удовлетворение от проделанной работы.

Всего за 30 часов он поднял 6 уровней!

Чем более высокий уровень был у противника, тем быстрее Арк поднимал уровни.

Теперь уровни поднимались еще быстрее, чем в Джексоне.

- Арк-хён, мы сделали это! Мы заняли Долину Темноты!

- Мм… - Арк кивнул и использовал навык картографии.

Сейчас была открыта только 1/3 карты. В Подземном Мире было 14 городов енотов. 13 из них уже были захвачены Иггдрасилем.

Однако Арк вел енотов более 4 дней.

Они прошли через 6 стратегических пунктов противника. И освободили их.

Освобождение городов означало приближение к Иггдрасилю.

* * *

Арк привел енотов в недавно освобожденный город. Как и в других городах, обугленные здания порушились под натиском лиан. Иногда они опутывали сразу несколько зданий.

Но сейчас Арк знал, как с ними бороться.

- Третья дивизия, избавиться от лиан!

- Есть, капитан!

По команде Арка инженеры немедленно кинулись очищать город от коконов и лиан. Они осторожно их разматывали и доставали оттуда еле живых енотов.

Об этих енотах позаботился Голем. Он заталкивал их в коконы и ожидал трансформации в следующую стадию – Кангуля. Если енот успешно проходил трансформацию, Иггдрасиль принимал его в свою армию.

К счастью, в этом городе не так уж и много енотов успели превратиться в Кангулей. После отпаивания очищающим зельем большинство из них вернулось в свою прежнюю форму.

Конечно же, новоприбывших енотов сразу откармливали печеньками и отводили в тренировочные лагеря. То есть с каждым новым освобожденным городом ряди армии енотов пополнялись.

И наоборот, если бы деревня не была освобождена, те же самые еноты, превратившиеся в Кангулей, атаковали бы со спины. Именно поэтому Арк тщательно прочесывал все города.

Чем ближе они подходили к Иггдрасилю, тем большее количество воинов они получали.

И вторая причина, по которой они обязаны были занимать города…

- Копо, какова специализация этого города?

- Основное ремесло этого города – создание пушек, а именно – дальнобойных. Урон от их снарядов еще сильнее.

- Сколько ремесленников, способных создать пушки, мы освободили?

- Около 10.

- В артиллерийской дивизии у нас 70 солдат. Приставь к каждому из этих десяти по семь солдат.

- Если сфокусироваться на восстановлении, это не займет много времени.

- Копо, прикажи третьей дивизии ускорить процесс лечения ремесленников. Когда они придут в нормальное состояние, узнай, сколько нужно времени для создания пушки.

- Понял! – крикнул Копо и побежал исполнять приказ.

Битва в Подземном Мире напоминала Арку битвы классической аркадной игры «Три О».

Начальная боевая мощь армии состояла из 300 енотов и обычного снаряжения. Однако если он выигрывал битву и захватывал город, ситуация менялась в лучшую сторону. При захвате города, несмотря на то, что не обходилось без жертв, из коконов удавалось освободить большое количество новых воинов.

Кроме того, в каждой деревне присутствовали ремесленники, умеющие производить какое-нибудь важное снаряжение.

Когда Арк отвоевал город, специализирующийся на изготовлении кожаных изделий, еноты снарядили армию хорошей броней. При лучших мечах, например, возросла бы и атака. Однако один из городов специализировался на производстве зелий, поднимающих атаку.

Поэтому в зависимости от специализации города, везде можно было либо поднять статы, либо отремонтироваться, либо найти какие-то другие улучшения. Конечно, по большей части все это финансировали старейшины.

- Как сказал Копо, у нас есть возможность поднять дальность и урон наших пушек.

Артиллерия была ядром армии.

Если ее улучшить, мощность армии значительно возрастет. Стандарты улучшений также поднимались с приближением к

Иггдрасилю.

- Первый раз, когда я вошел в город, я очень волновался по этому поводу…

Но в Новом Мире не было ничего невозможного.

- Развитие армии енотов значительно ускорилось.

Если бы Арк пытался выполнить все это в одиночку, он бы точно провалил квест. Но в таком положении решались сразу все проблемы. Еноты-воины! Благодаря им монстры 200 уровня дрожали в страхе, а территория Подземного Мира постепенно освобождалась.

- К счастью, мне тоже досталось несколько очень неплохих вещиц…

Арк с теплой улыбкой смотрел на информационное окно.

Он поменял два предмета своего обмундирования в деревне, специализирующейся на кожаный изделиях.

Вуаль Огня (магический)

Тип оружия: мантия

Защита: 20

Прочность: 67/80

Вес: 5

Ограничения: от 90 уровня

Эта мантия сделана из чешуи Огненного Дракона. Она сшита из сотен чешуек и так прочна, что может отразить даже атаку сильного оружия. К тому же, у мантии высокое сопротивление огню, как у Огненных Драконов, живущих в лаве.

Сопротивление Огню +50%

Улучшенные Сапоги Норада (магический)

Тип оружия: кожаные ботинки

Защита: 40

Прочность: 36/50

Вес: 5

Ботинки прекрасного качества, пошитые из кожи Великого Червя. Великий Червь – монстр, обитающий только в определенных условиях окружающей среды. Эпидермис собирается в болотах или вулканах.

Скорость Передвижения +15%, Уклонение +10%

Специальное свойство: вы не получаете штрафа, если вас атаковали на земле.

Итак, это был новый неплохой урожай, собранный в Подземном Мире.

- Никогда бы не подумал, что мне так понравится руководить енотами…

Когда Арк впервые вошел в город, специализирующийся на производстве кожаных изделий, он встретил НПС-а по имени Норад.

Но до этого Арк уже где-то слышал это имя. Напрягшись, Арк вспомнил, что это имя было в описании ботинок, которые он получил в Джексоне.

Оружейник, который исчез много лет назад, Норад!

- Да, это сделал мой прадед. Каждое поколение моего клана наследует имя Норад, - сказал Норад после того, как Арк показал ему ботинки.

Потом на ум Арку пришли кое-какие материалы, которые он носил в своей сумке и не показывал другим игрокам и НПС-ам.

Чешуя Огненного Дракона и кожа Великого Червя. После того, как Арк показал материалы Нораду, тот использовал их для улучшения ботинок Норада.

Ботинки получились отличного качества.

- Несмотря на то, что за работу с меня взяли 500Л, для такой вещи это не так уж и дорого.

К тому же Арк заработал денег, продавая печенье. Посмотрев на то, что печенье быстро расходится, Арк поднял цену на 100%. Теперь цена печенья была 2Л. Однако несмотря на сей досадный факт, продаваться менее охотно оно не стало. К тому же, в сумке у него лежало много дропа с поля боя, продававшегося в Подземном Мире по более высокой цене, и даже завалялось несколько кусков руды.

- Ха-ха, похоже, мне нравится эта война в Подземном Мире. С такой скоростью поднятия уровней я за неделю дотяну до 120!

Здесь сложно было найти несложное поле для охоты. И сколько дней он уже потратил на тренировку енотов?

Но если Арк уже начал все это, сдаваться было поздно. Несмотря на то, что направлялся он к Иггдрасилю, ему пришлось нарезать круги, чтобы освободить города. Но пока все складывалось удачно.

- Если ты сможешь найти, из-за чего Иггдрасиль стал таким, все вернется к прежнему состоянию. Поэтому необходимо освободить города, а не просто идти вперед?

Иногда старейшины начинали протестовать.

Однако после того, как они получали новую порцию печенек, все мирно расходились.

Арк позвал Копо.

- Арк-хён, апгрейд пушек завершится через полдня.

- Полдня… Это примерное 2 часа в реальном времени.

Была одна вещь, которая не нравилась Арку в Новом Мире. Когда город был уже захвачен, количество воинов повышалось, и оружие можно было починить и улучшить, но время завершения квеста растягивалось.

Арк не желал отдыхать, так как хотел получить как можно больше опыта. Конечно, время было ценно, и он не хотел упустить возможности пополнить ряды своей армии.

- Копо, я побуду один некоторое время. Предупреди меня, когда все будет готово.

- Опять? Куда Вы постоянно уходите? Может, пойдете со мной?

- Нет, я немного занят.

Арк хлопнул Копо по плечу и направился к окраине города.

* * *

- Это коленный сустав? – Арк подобрал пустую кость с суставами.

- Прекрасно подходит… Если тазовая кость – это F, значит эта – F-4.

Арк отметил коленную чашечку как – F-4, потом положил ее в рюкзак и взял следующую кость. Он внимательно ее рассмотрел, присвоил номер и снова все повторил.

Он делал это в течение нескольких ночей. На дне его рюкзака уже была собрана довольно большая коллекция пронумерованных костей.

Сколько же времени прошло?

Через некоторое время Арк нашел кость размером с небольшой камень. Вскоре он был соединен с остальными костями, и паззл разрешился.

- Это наверняка третий шейный позвонок. Теперь все собрано!

Арк отбросил все остальные кости и призвал Черепа.

- Череп, все готово!

- Щелк-щелк!

Череп возбужденно перемещался туда-сюда.

Сейчас он был готов. Дело осталось за немногим.

Неделя прошла с тех пор, как Арк вошел в Подземный Мир. Арк не забыл о Черепе, который должен был победить Уорика, призванного из Пилы. Победа над Уориком была самым надежным и быстрым способом развития.

Вокруг было очень много ингредиентов.

Арк собирал все ингредиенты, и каждый раз, когда они приходили в деревню, он готовил новые блюда, пока еноты тренировались и экипировались. Конечно, все блюда скармливались Черепу. Он с энтузиазмом уплетал еду и за несколько дней достиг 60 уровня.

Арк немедленно призвал Уорика для дуэли.

- Да, ты несомненно стал лучше, чем раньше. Дуэль принята!

Наконец-то упрямый Уорик согласился.

Но… Результат был полным провалом.

В отличие от прошлой битвы Дерика, дуэль Черепа проходила мирно. Когда у Черепа закончились жизни, у Уорика оставалось еще целых 50%.

- Это проблема… - задумчиво произнес Арк, когда через 24 часа призвал Черепа.

Арк знал, почему Череп проиграл.

Нельзя было даже сравнить их возможности.

Череп понимал битву очень хорошо.

Он много раз тренировался с Арком. Но без конечностей он не мог ничего, кроме как кататься или прыгать. А такими простыми атаками Уорика было не победить.

Когда он участвовал в сражении вместе с Арком и Дедриком, он прекрасно выполнял свою роль. Но в сражении один на один победить он не мог.

- Даже если Череп был бы 70 уровня, у него не было бы шансов против Уорика.

После неудачной дуэли Арк начал серьезно искать методы победы над Уориком. Затем Арку в голову пришла одна мысль.

- Грязные Скелеты!

Арк сражался против них в Подземном Лабиринте. Если их ломали, они все равно сращивали кости и восстанавливали тело. Черепу как раз и нужно было тело скелета. Тогда можно сделать руки и ноги таким же способом?

Арк немедленно вернулся в Подземный Лабиринт и собрал оставшиеся кости. Но проблема была в том, как соединить их и как понять, где какая?

Арк обсудил этот вопрос с Джастисменом, а тот дал ему книгу по дзюдо.

Дзюдо специализировалось на суставах, и в книге было приложение с иллюстрациями костей тела. Арк внимательно изучал книгу, и теперь все было готово. Арк создавал новое тело потом и кровью!

Арк наизусть заучил расположение всех костей, и теперь мог нарисовать это даже с закрытыми глазами. Когда он расположил

все кости по порядку, получилось довольно неплохое тело.

Оставалась только голова.

- Череп, приготовься!

Когда Череп занял место головы, «трансформер» был почти готов. Сейчас самое главное было за Арком.

Скелет не мог стать телом из просто лежащих на земле костей. Их нужно было точно соединить и подчинить движение воли Черепа.

- Чем этого можно добиться? Змея, Клей Душа-Тело!

- Фшшш! - Змея открыла рот и достала Клей.

Арк подумал о таком возможном использовании в тот момент, когда прочитал его описание.

Он мог скрепить кости и Череп клеем. К тому же, это была не просто клейкая субстанция. Дух прикреплялся к телу посредством эктоплазмы, и она же использовалась как нервы, позволяющие Черепу двигать своим телом.

- Единственный способ узнать наверняка – попробовать.

Арк скрепил все кости Клеем, и, после прикрепления Черепа, он спросил:

- Ну, как ты себя чувствуешь? Можешь двигаться?

От Черепа не последовало ответа.

Он сконцентрировался на нервах своего тела.

Сколько времени прошло? Клац! Палец на руке дернулся со странным звуком. Затем поднялись запястье и вся рука.

- Ура! Пошла реакция!

Череп пытался поднять тело, отталкиваясь руками от пола.

Арк не дышал, глядя на скелета.

Создатель Пинокио – Геппето – наверняка понял бы чувства Арка.

- Череп, ты можешь! Вспомни о своем прошлом теле. Ты помнишь, как это сделать! – Арк, как папочка, скакал вокруг Черепа.

Череп наконец встал.

- Дааа!

- Щелк! Щелк!

Череп смотрел на руки и ноги с сомнением.

Но как только он начал двигаться, сразу же адаптировался.

Он двигал тело, как переродившийся снова ребенок, но вскоре он мог уже бегать и радостно катался по земле. Через некоторое время он посмотрел на Арка, будто хотел что-то сказать.

Он хотел повторной дуэли с Уориком.

- Итак, условия те же. Если условия те же, значит, ты не проиграешь. Ты отличаешься от Дедрика, так как не можешь

говорить. И не забудь про боевой опыт, который ты получал все это время – давал Арк простые советы Черепу прежде, чем призвать Уорика.

Когда Уорик увидел преобразившегося Черепа, он застыл в удивлении.

- Это тело… Да… У тебя прекрасный хозяин! Хватит слов! Начнем наше сражение!

Двое скелетов ожесточенно сцепились.

Внезапно Уорик вытащил щит и стал теснить Черепа.

До этого времени Череп не мог отбить даже такую простую атаку. Но теперешний Череп был не так беспомощен. Он быстро сделал шаг в сторону и вытянул руку.

У Черепа, в отличие от Уорика, не было орудия.

Фамильяры не могли носить оружия. Поэтому, чтобы компенсировать этот недостаток, Арк заранее изменил кости пальцев рук Черепа. Уорик получил весомый урон и отступил.

- Эх… Точно… Это отличается от того, что было в прошлый раз… - счастливо бормотал Уорик.

- На самом деле Арк не питал больших надежд на эту дуэль.

Несмотря на то, что от Уорика остались одни кости, у него были воспоминания прошлой жизни. К тому же, он был вооружен мечом и щитом. А Череп, которые ничего не помнил о прошлой жизни, только привыкал к новому телу.

- Чтобы привыкнуть к телу, будет неплохо получить кое-какой боевой опыт.

Так думал Арк и наблюдал на дуэлью.

- Ах, Череп!.. – Арк смотрел на Черепа зачарованными глазами.

Было похоже на то, что Череп использовал такие же движения, как и сам Арк. Он уворачивался от ударов, а затем контратаковал…

Даже уходил в сторону и пинал… он копировал все техники Арка.

Конечно, до уровня Арка ему было еще далеко. Но Арк идеально натренировал Черепа боевым техникам.

Арк ощущал себя папой или учителем.

- В самом деле… После победы над Кракеном… Ты сможешь призвать ответ!

Слова Уорика удивили Арка.

- Череп, давай! - Арк стиснул кулаки и ободряюще закричал.

Чем дольше длилась битва, тем сильнее Череп привыкал к новому телу.

Хотя бой казался Арку несколько преждевременным, но они противостояли друг другу почти на равных.

Однако, не только Череп становился сильнее, но и Уорик. После 10 минут сражения…

Здоровье Черепа было на 20%, а Уорика на 25%!

Когда они столкнулись еще раз, здоровье обоих упало на 10%.

- Это великолепно! Ради нашей чести… Я вложу все свои силы в последний удар! – закричал Уорик и поднял меч.

Череп почувствовал себя в отчаянном положении и отступил.

Он двинулся за Уорика. Повисло напряженное молчание…

- Сейчас! – Арк почувствовал, что сейчас – самое время для удара.

Череп быстро сократил дистанцию и ударил рукой. Техника, позволяющая понять правильное время для атаки, изучалась телом.

Однако Уорик тоже приобрел опыт сражения с Черепом. Его меч быстро двигался из стороны в сторону.

Бах! Бах!

Уорик развернулся и ударил руки Черепа со скоростью молнии.

Затем вонзил меч в грудь.

- Храбрая атака! Но сегодня… Это моя победа!

Глаза Арка блеснули.

- Череп, сейчас!

Щелк, щелк! Лязг!

Лопатка Черепа хрустнула, открыла острую кость и насквозь проткнула грудь Уорика. Пламя бешено сияло из глаз Уорика, как только он получил критический удар.

- Это… Боже мой… Сейчас…

- Я сам собирал его тело. Я просто не мог не дать ему неожиданного оружия, - сказал Арк с улыбкой.

Да, за лопаткой была спрятана острая кость. Эта кость не принадлежала человеку.

Но эта кость приросла к скелету, и представляла собой нечто особенное и уникальное.

Было риском определять, подойдет ли Черепу нечеловеческая кость. Однако в трудной ситуации Череп оправдал ожидания создателя.

Уорик понял ситуацию и кивнул.

- Да. С хозяином, верящим в своих фамильяров… Хо-хо, вы просто прекрасны… Я преклоняю свою силу… Чтобы служить хозяину…

Уорик произнес кое-что еще:

- Уже… я могу подняться на Холмы… Спасибо… Благословенно ваше будущее…

Уорик поднял руку, и его тело начало рассыпаться. Перед Арком выскочило сообщение:

Фамильяр игрока «Череп Неизвестного Человека» победил «Уорика»

Мы можете развить фамильяра. Пожалуйста, выберете одного. Фамильяр, созданный смешанной эволюцией, будет обладать статами основного фамильяра после завершения.

Все было элементарно.

У Уорика был отличный баланс между нападением и защитой.

Однако Череп двигался как Арк и имел подходящий боевой опыт. Уорика не стоило даже сравнивать с Черепом.

- Основной - Череп Неизвестного Человека, второстепенный – Уорик.

После этих слов тело Черепа засияло ярким светом.

Его тело начало меняться. Свет становился все ярче. Меч и щит Уорика преобразовывались тоже.

Смешанная Эволюция фамильяров успешно завершена.

После соединения с Уориком, Череп Неизвестного Человека стал Рыцарем Скелетов. Из-за его сильного желания контролировать весь Загробный Мир, он зовется Деймос. В Загробном мире он получил невысокий ранг дворянства и обрел право носить артефакт. Меч-Пила сейчас принадлежит Деймосу.

При использовании артефакта Деймос приобретает дополнительный навык.

Деймос – житель Загробного Мира, унаследовавший дух Уорика и ставший Бессмертным Рыцарем. Как рыцарь больше всего он дорожит своей честью и клянется в абсолютной верности хозяину. Однако если хозяин вовлечен в бесчестное поведение, верность ему снижается.

Раса: Нежить

Склонность: Тьма
Класс: Низкий
Здоровье: 870 (+200)
Верность: 270 (+200)
Сила: 96 (+15)
Ловкость: 63 (+15)
Мудрость: 38 (+5)
Интеллект: 59 (+5)
Удача: 35 (+15)
Хобби Деймона – коллекционирование костей.
Может обращаться в меч.
Меч: Деймос может трансформироваться в Меч-Пилу. Трансформированный меч можно использовать как хлыст и как меч. Хлыстом можно атаковать одновременно нескольких врагов, но возможный урон снижается на 30%.
Потребление духовной силы: 100

- Деймос?

Арк знал кое-что о Деймосе.

Во время двух лун на Марсе, один был хозяином, а другой вассалом. То есть фамильяр Арка совмещал в себе два формы. Его статы также выросли.

- Статы выросли на 65-70 пунктов.

Его средние статы были как у Дедрика. Но его верность и здоровье выросли очень сильно. Здоровье выросло до 1070! И верность была высокой, так что можно не беспокоиться об этом, как в случае с Дедриком.

Возможно, это послужит поводом более верно служить Арку.

- Но что это за «коллекционирование костей»?! – Арк в замешательстве смотрел в информационное окно.

Внезапно глаза Деймоса загорелись и он подбежал к останкам тела Уорика.

Он обыскивал кости, пока не нашел ребро.

- А? Деймос, что ты делаешь?

- Щелк, щелк, щелк!

Деймос указал на ребро и поднял его.

Это не азбука Морзе… Арк ничего не понял и призвал Дедрика. Он объяснил, что Дедрик нужен как переводчик. Призванный Дедрик окинул Деймоса странным взглядом.

- Хозяин, вам не кажется, что он нахальный?

- Что?

- Мастер прошел через все эти сложности, чтобы дать мне новое тело. Но это не особенно приятно. У хозяина проблемы с чувством прекрасного. Я неискренен, но он правда говорит такие вещи. Плохие? Разве?

- Щелк!

Деймос схватил Дедрика и начал его трясти.

- Ах ты! Только потому, что у тебя есть тело, ты смеешь… Ай! Ай, я понял, понял! Не тяни меня за крылья! Мне передать то, что ты сказал? Ой, не тряси меня вверх ногами! Я не летучая мышь, я не могу висеть вверх ногами! Меня тошнит! Я понял! Кхее, хозяин! Меня оскорбляют! Этот парень говорит, что кости, собранные хозяином, очень плохие! Поэтому ему сложно проявлять свою силу.

Арк был убежден словами Дедрика.

Арк тоже понимал это. Когда он собирал кости в Подземном Лабиринте, по большей части они были сломанными. Хотя Арк и смог собрать из них тело, он был не уверен в его прочности.

- Я бы тоже хотел сделать тело их хороших костей…

Хрумс!

Арк замер.

Ему показалось, или Деймос сейчас вот так просто взял и вынул одно из ребер? Сам себя покалечил?

Арк смотрел на Деймоса, но тот, похоже, вполне осознавал, что он делает, и качал головой.

Он поднял кость из тела Уорика и поставил ее на пустое место ребра.

Как ни странно, их кости были одинакового размера.

После того, как Деймос прикрепил кость, он радостно подпрыгнул.

Внезапно перед Арком выскочило информационное окно:

Благодаря хобби «Коллекционирование костей» Деймос заменил себе ребро!

Ваш фамильяр очень любит кости. Те кости, из которых вы сделали его тело, были довольно непрочными. Деймос не рад этому, но он рад возможности улучшить свое тело. Он будет искать кости, которые удовлетворяют его критериям и реконструировать свое тело. Есть небольшая вероятность улучшения способностей меча.

Пятое ребро Уорика: защита +10, удача -5

Клинок: максимальная прочность +10

- Что это?..

Странный навык замены костей.

Странно, но эффект вызвал удивление у Арка.

Когда менялась кость, росли способности?

Был также штраф за применение навыка, но Арк не обратил на него особого внимания: удача снизилась всего на 5 пунктов.

Конечно, теперь он мог использовать кости других монстров, чтобы поднять статы, а не только еду.

- Если так будет продолжаться и дальше, Деймос может развить даже быстрее, чем Дедрик.

Тело, которое Арк собрал с большими усилиями, будет изменено. Чувство было неприятное, но Арк был весьма прагматичным. Если с этого можно было извлечь выгоду, он был не против.

- Хорошо, Деймос. Коллекционирование костей. Мне нравится.

Самым неудобным было то, что использовать Меч-Пилу и Деймоса в одно и то же время было невозможно. Характеристикой Уорика, которую унаследовал Деймос, было превращаться в меч.

- Но я могу использовать его как хлыст?..

Самое лучшее – попробовать самому, чтобы лучше понять, как это работает.

- Череп… Нет, Деймос! Меч!

Деймос превратился в меч.

Арк взмахнул им, но разницы не почувствовал. На рукояти двигался небольшой металлический объект. Похоже, переключатель. Арк нажал его и перевел в обратном направлении.

Щелк! Клак! Двойной удар!

- Что? Что произошло?

Арк пришел в ужас. В тот момент, когда он взмахнул мечом, кость вытянулась и ударила на 5 метров вперед. Арк замер на мгновение, а потом побежал к противоположной стене. Дистанция – примерно 6 метров. Пила вытянулась и ударила по противоположной стене.

- Это просто великолепно!

Когда он взмахивал мечом, тот растягивался.

Арк с энтузиазмом начал размахивать мечом. Так он понял, что зона поражения примерно 7 метров.

По сравнению с дальнобойным оружием, это немного. Но 7 метров мечом! Это уже другое дело.

Бах! Бах! Двойной удар!

Арк расположил ветки в ряд и разрезал их все одним ударом.

Вдобавок к длине дистанции, он еще и поражал несколько целей одновременно. Конечно, урон снижался на 30%, но при правильном использовании эффект был обескураживающий. К тому же, хлыст был легок в управлении.

Если Арк определял цель и замахивался мечем, то почти наверняка цель поражалась.

- Вот это оружие!

Оно стоило многих дней, проведенных в подземелье и потраченных на изучение человеческих костей. Арк был рад, что все этого помогло ему.

Бам! Хрясь!

Арк почувствовал некоторую разницу и остановился. Внезапно земля под ногами затряслась. Пол начал вздыматься огромными глыбами.

- Что? Что происходит?

Внезапно кусок камня вырвался вверх прямо из-под ног Арка. Арк быстро сориентировался и перекатился вперед. Когда он обернулся на том месте, где он стоял, земля уже раскололась напополам.

- Что происходит?

- Арк-хён! – Копо бежал из города с отчаянным лицом.

- Копо! Что происходит?

- Я… Я не знаю… Тебя ищут все старейшины!..

Глава 5. Павший Иггдрасиль

Заметки переводчика с корейского:

В прошлых главах артиллерия главного калибра переводилась как пушка. Однако в оригинале автор скорее всего имеет в виду не пушки, стреляющие ядрами, а мушкеты, стреляющие пулями. Однако переводчик с корейского оставляет термин пушки, дабы подчеркнуть, что этот тип оружия больше простого пистолета.

В равках этой главы была пропущена одна страница, на этом моменте будет вставлено примечание.

- Землетрясение!

- Всем собраться на площади!

Когда Арк вернулся в город, все еноты-солдаты в панике бегали туда-сюда. Арк приказал командирам отрядов успокоить панику и направился к старейшинам.

Лица старейшин были бледными, будто они были больны.

- О, Арк!

- Что случилось?

- Нидхёгг… Причина землетрясения – точно Нидхёгг.

- Нидхёгг? Что это? Успокойтесь и объясните мне.

- Это злое божество, которого мы боимся больше всего, павший дракон, живущий в глубине Субаруталпа. И в Темный Век… Он был одним из последователей Лорда Темноты.

- Что? – переспросил Арк с глупым выражением лица.

Темный Век? Дракон? Божество? О чем они вообще говорят?

Разве проблемой, которую нужно было решить, был не Иггдрасиль?

Когда старейшины увидели, что Арк не понимает, в чем дело, они начали объяснять.

Еще раз Северный континент перенял скандинавскую мифологию, в которой также упоминался дракон Нидхёгг.[3]

Глубже Субаруталпа, в Подземном Мире, существовала земля льда и туманов, называющаяся Нифльхейм.

Нифльхейм часто называли Адом. Нидхёгг начал грызть корни Иггдрасиля, и он же поедал трупы в Аду.

Арк уже примерно понял, что произошло и что последует.

- В Темном Веке семь героев и Нидхёгг сошлись в кровопролитной битве. В конце длительного сражения они победили армию Ада, возглавляемую Нидхёггом. Однако семь

героев не смогли одержать полной победы. И как временное решение семь героев позаимствовали силу Иггдрасиля и заключили Нидхёгга с его армией в самом Иггдрасиле, прогнав из Нифльхейма.

- Значит, когда Иггдрасиль стал странно себя вести…

- Нидхёгг ждал, пока Иггдрасиль ослабнет, чтобы снять с себя оковы и вырваться наружу! – сказал старейшина и сделал движение руками, будто готовясь к молитве.

- Разве я не говорил, что нужно быстрее двигаться в Иггдрасилю?

- Но вы даже ничего мне не сказали!

- На это наложено табу. В клане енотов нельзя говорить об этом, - ответили старейшины. – Клан енотов дал обещание семи героям. Еноты должны изолировать Субаруталп от внешнего мира и сохранить в секрете заключение Нидхёгга.

- Семь героев?.. Значит, это место было спрятано намеренно?

Старейшина открыл Арку секрет.

Подземный Мир не всегда был изолирован от мира внешнего.

Согласно соглашению между семи героями и кланом енотов они заблокировали вход Подземным Лабиринтом.

Монарх, построивший Каир, был преемником семи героев. В то время варвары постепенно приближались к Подземному Лабиринту. Чтобы отразить их приближение, монарх мобилизовал солдат и построил целый город – Каир – дабы скрыть само присутствие тайного мира. Однако через несколько сотен лет законы и желание правителя исчезли, и Каир превратился в беззаконный город.

- И поэтому остальные зверелюди не знают о существовании клана енотов?

Арк в очередной раз убедился в том, что в Новом Мире он еще не знает о многих вещах.

Если бы только такие вещи встречались в других играх. Все встало бы на свои места. В них бы был Подземный Мир, прямо как Подводный Мир. Но Новый Мир отличался от других игр.

Подводный Город и Подземный Мир не могли быть обнаружены просто так. Чтобы найти их, у игрока должны была быть цель и причина.

То же самое относилось и к монстрам. Разные регионы населяли различные монстры. Как историческая подоплека использовалась какая-нибудь древняя легенда. И все это в конечном итоге собиралось в один сценарий.

Темный Век!..

Мозги Арка лихорадочно заработали.

- Пузырек Сердца и Души исчез именно тогда, когда ослабли

путы Нидхёгга. Если это так, что и Рыжеволосый здесь по этой же причине.

Арк снова вспомнил о человеке с рыжими волосами.

До этого момента он полагал, что Рыжеволосый – просто НПС, каким-то боком относящийся к квесту. Но проблема, похоже, была не насколько поверхностной, если она касалась Нидхёгга.

Этот сценарий наверняка играет огромную роль в пророчестве, высказанном Лордом Темноты. Возможно, это даже связано с возвращением семи героев.

- Может быть то, что случилось в Джексоне, и воскрешение Вальдераса тоже каким-то образом связаны с Рыжеволосым?

Все нужно расставить по полочкам, чтобы найти правильные подсказки.

Он не знал, воскрес ли Вальдерас сам или же кто-то поспособствовал ему в этом. Но время совпадало.

Пузырек Сердца и Души был украден из Магического института около года назад. , но Рыжеволосый исчез вместе с пузырьком только после завершения ивент-квеста.

А в это время…

Рыжеволосый должен был контролировать события, произошедшие в Джексоне.

- Ели моя догадка верна… то Рыжеволосый – НПС, в руках которого ключ ко всем загадкам.

Пока Арк думал, его посетила неожиданная мысль.

- Возможно… Возможно…

Возможно это было условием прохождение теста Global Exos.

Он не знал, является ли условием выполнение квеста или же сценария. Однако Рыжеволосый был НПС-ом, который мог повлиять на дальнейшее развитие событий.

Возможно, ключом к тесту были именно эти подсказки.

Нет. Даже если этот квест и не ключевой, выполнив такое непростое задание, он несомненно произведет хорошее впечатление.

- В конце концов, это Новый Мир, и все сводится к семи героям и Темному Веку. Выполнение этого сценария определенно отразится на тесте Global Exos.

Наконец-то он нашел подсказку.

Вот он – ответ Global Exos!

- Несмотря на то, что после ивент-квеста в Джексоне был отправлен отчет, после него не последовало никакой реакции. Странно. Все лишь подсказка… Но это все-таки Global Exos! Они должны тщательно и осторожно прописывать сценарии, чтобы избежать беспринципных людей в игре.

В голове нарисовалась картина его прекрасного будущего.

Нашли ли другие кандидаты какие-то похожие подсказки? Конечно, чтобы набрать определенное количество людей, могли существовать и другие подсказки. Но в любом случае Арк сумел найти подсказку, и его возможные действия прояснились.

- Мне нужно остановить воскрешение Нидхёгга. Если я не решу эту проблему, то смыла в подсказе не будет. При выполнении таких квестов я должен четко понимать, что я делаю, и к чему приведут мои действия.

Арк спросил беспокойным голосом:

- Что случится, если Нидхёгга освободится?

- Гибель. Все умрет. В Темном Веке Нидхёгг привел к смерти почти весь Нифльхейм. Северный Континент был спасен только благодаря появлению Лорда Темноты. Но сейчас нет Лорда, дабы усмирить дракона. Если он проснется… Подземный Мир, как и весь континент, за несколько месяцев превратится в землю мертвых.

- Как можно остановить его воскрешение?

- Нет иного выхода, кроме как вернуть Иггдрасиля в прежнее состояние, пока печать не разрушится.

- Нельзя больше это откладывать, - пробормотал Арк, кивнув.

Та-дам! Выскочило информационное окно:

Квест был обновлен.

Восстановите мир в Подземном Мире! = Предотвратите воскрешение Нидхёгга!

Вы раскрыли секрет, который прячет Субаруталп.

Нидхёгг - дракон, который почти полностью уничтожил Северный Континент, заключен под Субаруталпом. Но с падением сил Иггдрасиля ослабла и печать, державшая Нидхёгга. Если Нидхёгг возродится, он снова призовет свою адскую армию и уничтожит все.

Если Нидхёгг возродится, весь Северный Континент будет вовлечен в огромную катастрофу.

Единственный способ избежать возрождения Нидхёгга – найти и спасти Иггдрасиля. Приведите армию ваших солдат к Иггдрасилю и спасите его, пока печать не сломалась.

Текущий процент разрушения печати: 30%

Сложность: ☆ ☆ ☆

Ограничения квеста: только для Идущего во Тьме

* * *

Удар! Удар! Двойной удар!

- 1 дивизия! Отступить! 2 артиллерийская дивизия! Прикрыть 1 дивизию!

Под пламя артиллерии 2 дивизии первая наконец-то смогла отступить. Самые разные снаряды пересекали воздух и взрывались на теле Голема.

- Инженеры 3 дивизии! Вылечить зельями 1 дивизию!

Третья дивизия копала тоннели и поддерживала зельями раненных. Первая дивизия, восстановившая здоровье, снова стала сражаться с Големом. Здоровье солдат снова понизилось.

- Некогда терять время! Воспользуйтесь зельями и отлечитесь! Как можно скорее! – кричал Арк енотам.

Как только квест обновился, Арк в буквальном смысле пер вперед, как танк. Благодаря Нидхёггу он нашел ключ к Рыжеволосому и тесту Global Exos.

Однако ситуация ухудшилась. У квеста было ограниченное время. И если Арк не успеет, то квест будет провален. И Подземный Мир исчезнет.

Квест «Предотвратите воскрешение Нидхёгга»… Если он провалится, то второй квест о Пузырьке Сердца и Души скорее всего, провалится тоже.

Но самой большой проблемой был не провал квеста. От Иггдрасиля он мог получит одно из Трех Чудес.

Это был очень ценный предмет, необходимый для двух квестов и его профессии. Конечно, Три Чуда были единственным способом поднять уровень профессии. Ему повезло найти один из фрагментов в Подземном Мире. Не было никакой гарантии в том, что он сможет найти еще какие-то подсказки, если начнет с начала.

И ему нужно было пройти входной тест.

- Все зависит от этого квеста!

Арк уже не останавливался для освобождения городов.

Апгрейд воинов и оружия требовал минимум 2 часа. Чтобы сэкономить время, он не заходил в города.

Арк нервничал, так как не мог проследить, на сколько уже разрушена печать.

- Даже монстрам досталось от землетрясения, - озираясь, сказал Арк.

Землетрясение продолжалось.

Это было естественным результатом попыток Нидхёгга сломать печать. Скалы и камни вздымались и рушились с оглушительным треском. В результате земля в лесу, где проходило сражение, просела.

- Аа! Помогите!

- Земля раскалывается! Урон!

К счастью, еноты не получили серьезных повреждений.

Однако монстров это тоже касалось. Они проваливались во внезапно раскрывшиеся расщелины и при этом должны были избегать атаки енотов. В это самое время Копо открыл в себе неожиданную способность.

- Арк-хён, это опасно. Нам следует повернуть вправо.

Как только Копо сказал это, чуть ли не под самыми ногами появился разлом. Арк не мог сказать, как Копо предугадал это.

Однако это повторилось несколько раз, и Арк стал доверять Копо направление движения. Три часа они двигались без проблем.

- Иггдрасиль! – закричали шедшие впереди воины.

- Это – Дерево Мира скандинавской мифологии… - Арк посмотрел на огромное дерево на вершине холма и вздохнул.

В сердце джунглей это огромное дерево на вершине холма выглядело гигантом, подпирающим потолок. Оно повсюду разбросало свои корни. И это дерево было покровителем енотов.

В окрестностях холма бегало множество Кангулей и Големов.

- Есть только один шанс. Если всю мою армию перебьют, больше сражаться я не смогу.

Но слепо кидатся в битву тоже не стоило.

- Дедрик, скажи тяжелым воином 1 дивизии действовать по плану А-4 и выманить врага. Вторая артиллерийская дивизия должна быть готова немедленно вступить в бой по плану А-1 и сконцентрировать атаку. Инженеры 3 дивизии будут прикрывать 1-ю. Ты будешь наблюдать за передвижением монстров сверху, и если ситуация изменится, незамедлительно сообщишь мне.

- Понял.

Арк продолжил отдавать приказы енотам и старался подавить свое нетерпение. Он воспользовался способностью Копо предсказывать разломы для того, чтобы разделить ими Кангулей и Големов.

Еноты тоже вникли в ситуацию и стали атаковать более агрессивно.

Они потратили всего 2 часа на охоту за 20 Големами и успели уложить несколько сотен Кангулей. По мере того, как они бешено набирали уровни, над головами енотов появлялись многочисленные крестики.

Уровень Арка поднялся до 108, и его тактические способности изрядно повысились.

В то время вернулся Дедрик.

- Хозяин, зачистка почти завершена! Вокруг Иггдрасиля больше нет монстров.

- Окей, предел повышения уровня достигнут. Это была неплохая подготовка. Сейчас вся игра зависит от последующих действий.

Арк немедленно собрал всех енотов и продал им новые порции Печенья Воинов. Солдаты, дрожа от возбуждения, поедали печенье.

Еноты, боевой дух которых уже поднялся до 100%, не боялись даже смерти.

- Сюда! – указал Копо вперед.

В нескольких километрах от Иггдрасиля тянулся огромный разлом, похожий на пещеру,

Разлом был настолько огромен, что вширь могло поместиться около 100 человек. Арк приказал раненным двигаться поодаль.

- Почему?! Я тоже хочу сражаться с хёном!

- Дальше будет в несколько раз опаснее, чем было до этого! Мы не сможем вас защитить.

- Мне не нужна защите! Я из военного клана енотов, приученных сражаться до смерти! Я сам туда войду!

- Понятно? Не подведите…

- Я защищу хёна! – провозгласил Копо, подняв кинжал.

Арк вздохнул.

Он правда не хотел брать с собой Копо. Но тот считался солдатом, и времени на споры не было.

Текущий процент разрушения печати: 68%

- Мало времени… - Арк сверился с информационным окном и немедленно отдал приказ выдвигаться.

- Приготовиться! Мы почти у цели!

Арк повел воинов ко внутренней части Иггдрасиля.

Блеск руды не доходил сюда, сложно было разглядеть хоть что-то. При дыхании изо рта клубился пар.

К общей ситуации, внутренняя часть дерева была похожей на лабиринт.

В некоторых местах толстые деревья переплетались вместе и блокировали проход. Арк посмотрел на старейшину и спросил:

- Старейшина?..

- Я не знаю. Когда я был здесь в последний раз, все здесь было не так темно и не так запутанно.

- Неужели он трансформировался? Я не могу рисковать. Дедрик, иди вперед и разведай обстановку, - скомандовал Арк, и Дедрик улетел впред.

Вскоре он вернулся и покачал головой.

- Слишком запутанно, я не могу сориентироваться в пространстве.

- Кошмар. Солдаты 1 дивизии, вперед! Найти дорогу!

- Есть!

После нескольких минут ходьбы сквозь темноту…

Фшш, двойной удар!

- Что? Откуда этот звук?

- Атака! Уклоняться!

Хрясь!

Почти не различимый в темноте, огромный объект атаковал енотов. Арк использовал Глаза Кота и понял, что это была огромная толстая лиана. Иггдрасиль использовал внутреннюю стену из лиан для атаки.

- Не паникуйте и сохраняйте построение! 1 дивизия формирует круг и охраняет солдатов! Вторая артиллерийская по плану А-3 атакует лиану! Третья дивизия помогает раненным!

Атаки были страшные.

Несмотря на то, что общая ситуация должна была вызывать страх, боевой дух енотов оставался на 100%.

Благодаря этому все еноты точно следовали приказам Арка.

Огни пушек освещали темноту. 3-4 лианы были уничтожены серией взрывов.

Однако одна из лиан находилась на полу.

- Арк-хён, сражаясь с лианами, мы просто теряем время! - кричал Копо. – Лианы – тоже часть Иггдрасиля! Если мы будем разрушать лианы, он запросто из заменит новыми. Нам нужно поторопиться и найти ядро Иггдрасиля!

- Я знаю! – крикнул Арк раздраженным голосом.

Он уже понял ситуацию. Но сделать было сложнее, чем сказать. Как он может провести солдат через непрерывно атакующие лианы?

И снова в голову Арка пришла гениальная мысль.

- Да! Это сработает!

Арк немедленно сложил меч Ланселя в сумку и достал меч Деймоса.

Печ-Пила… Хотя урон меча Ланселя был и выше, но обстановка требовала иного. Сейчас было самое время для специальных эффектов.

- Змея! Прячь все вещи в сумку! Если место закончится, выбрасывай ненужное!

Шшш! Фсс!

Змея быстро забралась в сумку по телу Арка и начала выплевывать предметы.

По мере выбрасывания все большего количества вещей, Арку

все сильнее хотелось плакать. Он не хотел потерять ни единого медяка. Но сейчас думать об этом было не время.

- Змея, парализующий яд!

Когда Змея выбралась из сумки, Арк немедленно заставил ее съесть ядовитую еду.

- Поехали!

Как только Арк нанес яд на меч, он превратил его в хлыст. Он замахнулся на ближайшие лианы.

Чавк! Бам!

Меч, как ветер, пронесся по лианам в радиусе 7 метров вокруг. Арк мог использовать яд всего 5 раз, но так как хлыст поражал сразу несколько целей, то яд израсходовался всего за один раз. За три секунды Арк прижал хлыстом к земле 6 лиан. Хотя он атаковал нескольких врагов одновременно, вероятность успешного применения яда была низкой.

Однако с применением ядовитой травы вероятность все-таки повысилась.

- Продолжаем! Змея, создавай яд!

Арк заставлял Змею непрерывно вырабатывать яд. Он как сумасшедший скакал вокруг и размахивал мечем. Вскоре все 20 лиан, атаковавших енотов, были парализованы и упали на землю. Арк сдерживал енотов от нападения на лианы и кричал.

- Вам не нужно больше атаковать лианы. Пока они будут вот в таком состоянии.

Он перегруппировал енотов после победы над лианами и продолжил наступление. Однако лабиринт становился все сложнее и запутаннее. В конце концов определить, где они находились, стало очень сложно.

Во время атаки лиан погибло несколько енотов. С самого начала у него было 300 воинов. 200 воинов вошли в Иггдрасиль. Сейчас осталось всего 150.

- Проклятье, я продолжаю терять воинов…

От этого справиться с Иггдрасилем не будет легче.

С боссом все будет обстоять еще сложнее. С уровнем сложности С+ важно было сохранить как можно больше воинов. Но если быть уж совсем честным, Арк не был уверен до конца, что он даже достигнет ядра Иггдрасиля.

- Текущее разрушение печати 80%.

Арк тяжело сглотнул.

В это время армия завернула за очередной угол лабиринта.

Арк почувствовал, как его рюкзак слабо задрожал.

- Что? Это… Фрагмент звезды?

Арк открыл чемодан и увидел струящийся оттуда бледный свет от Фрагмента Звезды из Трех Чудес. Глаза старейшины

выкатились вперед от удивления при виде Арка, вытаскивающего их сумки фрагмент Трех Чудес.

- Фрагмент Звезды! У тебя Фрагмент Звезды!

- И?

- В центре Иггдрасиля находится второй фрагмент Трех Чудес. Согласно легенде, кусочки Трех Чудес узнают друг друга на определенной дистанции.

Вот ведь глупый енот! И он говорит такую ценную информацию только сейчас?!

Арк проглотил проклятья и прочистил горло.

Он взял себя в руки, так как времени на гнев сейчас не было.

Вуум, вуууум!

Арк водил фрагментом в разные стороны, пока не почувствовал более сильный отклик. Он чувствовал себя ребенком, которого взрослые насильно заманили туда, куда он не хотел идти.

- Сюда! – Арк немедленно оценил ситуацию и повел енотов дольше. – Сконцентрироваться на обороне! Ни о чем не волнуйтесь и двигайтесь позади меня! К сожалению, у меня нет времени на то, чтобы подбирать отставших! Жизнь или смерть всего континента зависит от этой битвы. Мне нужно во что бы то ни стало предотвратить воскрешение Нидхёгга!

Арк кричал и яростным шагом несся вперед.

Еноты в первом ряду защищались от лиан своими щитами. Он не знал, как много воинов погибло, так как времени останавливаться и подсчитывать потери тоже не было. Если бы Арк останавливался каждый раз, чтобы помочь им отбиться от лиан, это заняло бы слишком много времени.

- Арк, положитесь на нас! Идите вперед! – услышал Арк достойные похвалы речи. Конечно, без печенья тут не обошлось.

Арк продолжал без оглядки бежать вперед. На перекрестке путей он свернет туда, где свет фрагмента будет ярче. Вот уже 10 минут Арк бежал вперед, как сумасшедший, не отвлекаясь даже на лианы…

Внезапно он услышал шум воды и увидел яркий дневной свет.

- Хён, вот оно! Это и есть сердце Иггдрасиля! – закричал Копо, подпрыгнув от радости.

Арк и еноты находились в огромной пещере. В ее центре возвышался огромный росток. В нем находился хрустальный шарик величиной в кулак. И плоть, окружавшая то место, где находился хрустальный шар, мерно вздымалась.

Ту-дум, ту-дум, ту-дум…

Будто дышала. И с каждым ударом можно было почувствовать

ее зловещую ауру.

Арк вник в суть происходящего почти сразу же.

- Пузырек Сердца и Души разрушает Иггдрасиль!

- 1 дивизия, 2-я артиллерийская! Сконцентрировать атаку на хрустальном шаре!

- Ураа!

Еноты побежали вперед, поднимая свои мечи. Однако первой ударила артиллерия. Они зарядили оружия и спустили курки. 50 вспышек осветили воздух и направились к шарику.

И вот уже почти…

Внезапно листья ростка поднялись и оградили шар, словно щитом. Все снаряды исчезли под листьями. В то же время отовсюду снова показались лианы и начали атаковать.

Бах!

Строй воинов все более распадался с каждой новой атакой.

Перед Арком появилось красное предупреждение.

Появился босс «Проснувшийся Пузырек Сердца и Души»

[*страница равок отсутствует]

На стенах появились коконы.

Из размеры почти в 10 раз превышали те, которые были в ныне освобожденных городах. Что-то задергалось внутри кокона, и он развалился… Затем что-то медленно оттуда выползло…

- Голем!

Гигантское покрытое корой тело разорвало кокон. Голем медленно вылезал из кокона, словно в сцене из фильма ужасов.

- Боже мой… Если порвутся все коконы…

Тогда в пещере будет примерно 100 Големов. Для енотов даже дюжина Големов была порядочной проблемой, а сотня… Придется напрячь все свои силы, чтобы выжить.

- Поменять атаки! 1 дивизия, остановить Голема! Вторая артиллерийская, целься в коконы!

Как только Арк отдал приказ, 50 снарядов немедленно полетели в коконы. Прямо как в знаменитой классической игре Stark O. Но неужели защита коконов была насколько сильна?

Без сомнений. Защита коконов была невообразимая.

После 100 залпов кокон наконец развалился, и оттуда

вывалилось тело мертвого Голема. Однако за это время из остальных коконов успело выбраться еще три.

- Невероятно. Уровень сложности этого босса…

Даже если бы он сконцентрировал свою силу, он не был уверен в том, что он сможет сломать шарик за такое короткое время.

Если они будут пытаться уклоняться от атак лиан, все Големы пробудятся. И в то же время пока артиллерия была занята расстрелом коконов, у остальной армии оставалось не так много шансов для атаки. У Арка было всего 150 солдат. Но даже с 300-400 он сомневался в успехе.

Текущее разрушение печати 86%

- Да что с его гостеприимством? Как я вообще должен его победить? Если я хочу победить его зо завершения срока, мне нужно быстро уничтожить лепестки!

Ситуация могла повторяться бесконечно. При уничтожении одного кокона открывался другой. Однако если не обращать внимания на лианы, они наносят большой урон. Арк был в замешательстве. Он не мог понять, с чего нужно начать.

Арк размахивал ядовитым хлыстом, отбивая лианы, дабы выиграть больше времени. Однако через 10 секунд паралич сходил, и ситуация повторялась снова.

- Я не могу тратить так много времени на лианы… А могу ли я их связать?

Внезапно в голове Арка пронеслась идея.

- Точно, это как раз может сработать! Нет, я уверен в своей правоте. Я смогу заблокировать и Голема, и лианы одновременно! Это – единственный выход!

Арк принял решение и незамедлительно отдал приказ.

- Воины 1 дивизии, атакуйте росток! Вторая дивизия атакует коконы! Третья дивизия использует зелья для поднятия урона!

- Но как мы можем предотвратить атаки лиан?- спросил Копо.

- Предоставь это мне! Завершить трансформацию!

Меч снова обратился в Деймоса.

- Деймос, ты на моей защите!

- Клац! Щелк, щелк!

- Змея, клей!

Змея открыла рот и выплюнула клей.

- Теперь дело за нами. Дедрик, привлеки внимание лиан и веди их вон туда!

- Э? Вы уверены?

- Хватит болтать, просто сделай это!

- Хён, я не понимаю, зачем, но я сделаю. Эй, ты! Тупая лиана! – Дедрик расправил крылья и взлетел. Он летел, описывая невероятную траекторию в воздухе, пытаясь избежать атак. Десятки лиан тянулись вслед за Дедриком. Через некоторое время они заметили Арка и резко изменили свою траекторию.

- Отлично!

Арк быстро выставил клей впереди себя.

- Даа! Прилепим их всех! – зеленая слизь… Эктоплазма со странными звуками вырвалась из бутылки.

Она ударила прямо в лианы и намертво прикрепила их к земле. Чем больше они пытались выпутаться, тем больше запутывались и закручивались.

- Есть! – Арк прыгал от радости и размахивал эктоплазмой.

Пока Дедрик отвлекал лианы, Арк разливал клей. Слизь обвивалась вокруг лиан и слепляла их вместе. Вскоре запутанные лианы приклеились к земле.

Арк мог использовать клей всего 5 раз.

До этого он уже пользовался им два раза, оставалось еще три. Однако, использовав его один раз, он не терял своего свойства, и цели оставались склеенными навечно. Эктоплазма повышала соединение с духом. Приклеенный один раз объект уже не мог оторваться.

Двойной удар!

Деймос остановил неожиданную атаку.

Благодаря со смешением в Уориком, у Деймоса сейчас было 1000 очков здоровья. И благодаря щиту его защита значительно повысилась.

- Дедрик, тут я закончил! Привлеки остальные лианы вон туда!

Эктоплазма расползалась и прилепляла к себе все лианы, дотронувшиеся до стен и пола.

- Ха-ха, как тебе такой ход, деревянный ублюдок?

Арк уже понял, что эктоплазмой можно склеить все, и старательно замазывал ею коконы.

Голем пытался вылезти, но защита была идеальной. Но когда он закончил все приклеивать, прошел почти час. Однако коконы и лианы уже не могли атаковать.

- Это… Теперь я понимаю, что это просто превосходный предмет! – восхищался Арк эффективностью клея.

До этого Арк использовал клей для ремонта рычага и заем для восстановления скелета.

И сейчас клей был использован для атаки на босса с уровнем сложности С+.

Поначалу Арк не знал, куда вообще можно применить КЛЕЙ, но теперь он понял, что в общем-то это предмет универсального использования.

- Эх, как удобно! Мне стоит использовать его экономнее, осталось всего 2 раза.

Сейчас у него был шанс выиграть благодаря Клею.

Осталось всего лишь…

- Итак, осталось устранить последнее препятствие! Безоговорочное Нападение!

Арк использовал тактический навык, чтобы еноты атаковали одну цель.

Воины первой дивизии занесли свои мечи над ростком в то время как вторая артиллерийская палила как сумасшедшая. Даже инженеры третьей дивизии начали использовать взрывающиеся зелья.

150 воинов выплеснули всю свою силу атаки на одну цель.

Листья постепенно вяли и скручивались. В конце концов, они упали и открыли хрустальный шар.

Даже без защиты из листьев у хрустального шара было много очков жизни. Однако после нескольких минут атаки шкала здоровья уже показывала всего 2%.

Глаза Арка сверкнули. Его снова посетила гениальная идея.

- Всем воинам, Безоговорочное Отступление!

- А? Что? Почему?

Еноты удивленно переглядывались.

Зачем ему понадобилось отзывать все силы, когда победа уже на носу? Однако дополнительные тактики обсуждению не подлежали. Все еноты быстро отступили.

- Сейчас. Буря Клинков!

Арк вынул меч и воспользовался своим навыком.

Специальные эффекты Бури Клинков показали себя во всей красе. Меч раскололся на множество частей, и они взвились в воздух, как шторм. Металлические осколки направились к хрустальному шарику.

Сотни осколков нанесли пятикратный ущерб!

Что-то задвигалось внутри шарика да того, как он издал хлопающий звук.

Шар перестал излучать зловещую ауру. Казалось, он потерял свою силу и упал на землю.

Ваш уровень поднялся!

Ваш уровень поднялся!

Ваш уровень поднялся!

Информационные сообщения выскочили одновременно.

- Один, два, три… восемь! Восемь раз!

После победы над пробудившимся Пузырьком Сердца и Души, он повысил уровень 8 раз!

Арк приказал безоговорочно отступать всем енотам в самый последний момент, чтобы получить весь опыт. Босс был 400 уровня.

Это было очень большим количеством опыта. И даже думать не хотелось о том, чтобы поделиться хоть каплей с енотами.

В Новом Мире был определенный лимит опыта, который можно было набрать. При выполнении квеста с боссом в несколько этапов можно было поднять уровень, но опыт не составил бы 100%.

В первый раз с поднятием уровня он получал 100% опыта, затем 90%, 80%...

Иными словами, не важно, насколько серьезным был квест или насколько сильным босс, больше, чем 10 уровней, за один раз поднять было нельзя.

Но даже с таким штрафом он набрал 8 уровней! Это просто астрономический опыт!

- Вааа-ха-ха, я поднял 8 уровней за один раз!

Сейчас, когда еноты поняли, в чем дело, лица их были очень раздосадованными.

- Грязный ход…

Однако в глаза Арку сказать это они не решились.

В любом случае Подземный Мир был спасен, так что еноты должны быть удовлетворены.

- Мы сделали это! Арк-хён выполнил задание! Субаруталп спасен! – говорил Копо со слезами на глазах.

- Да, я обещал. Хён никогда не нарушает своих обещаний, – потрепал Арк голову Копо.

Пузырек Сердца и Души

Обращаться с осторожностью! Пузырек Сердца и Души – хрустальный шар, наполненный древней магией и хранящий в себе проклятье. Обычный человек, прикоснувшийся к нему, отдаст свою душу Дьяволу. Но сейчас шар потерял свою магическую силу. Теперь это всего лишь шар.

- Я так и думал, что это и есть Пузырек Сердца и Души.

Арк поднял его и вздохнул. Было много разговоров и сомнений, но ситуация, похоже, разрешилась удачно.

- Ну что же, все закончилось! Все мы изрядно натерпелись.

Ба-бах!

Только Арк открыл рот, чтобы поддержат енотов, как все вокруг затряслось. Копо увидел, как листья ростка дрожат и ломаются, открывая его внутренности.

- Арк-хён! Опасность!

Копо прижал Арка к полу. Арк поднял голову, когда к нему вернулось дыхание.

- Ко… Копо!

Трещина расползалась по полу, словно паутина. Внезапно черный силуэт, показавшийся из разлома, насквозь проткнул Копо.

Копо потерял 90% жизни, и его тело мерцало красным.

Арк сломя голову побежал к Копо.

Уууу!

Жуткий звук раздался из разлома.

Лицо Арка замерло, когда он обернулся.

Под пещерой простирался разлом, которому не было видно конца и края. Черные фигуры забирались наверх по стенам. Тело самого монстра пылало жаром, но самым ужасающим было то, что находилось посередине.

На израненном теле горели красным драконьи глаза. Его огромное тело взбиралось вверх, ему оставалась еще дюжина метров.

Он был похож на Дьявола, поднимающегося из Ада.

Выглядело это ужасно. После проверки информации о драконе Арк убедился, что он и вправду был ужасен.

Бессмертный Генерал Нидхёгг. 500 уровень.

Этот кошмар заточили печатью 7 героев Северного Континента.

У Арка перехватило дыхание.

- Боже мой…

- Что вообще происходит? Мы уничтожили Пузырек, почему Нидхёгг все равно освободился?

- Я никогда не подумал бы… - проговорил в панике Старейшина.

- Что? О чем бы ты не подумал?

- Нидхёгг был заточен при помощи божественной силы Иггдрасиля. Но чтобы разрушить Пузырек Сердца и Души в этой битве… Иггдрасиль получил слишком большой урон. Поэтому он потерял много силы и не может больше сдерживать Нидхёгга!

- Почему…

Двойной удар!

И снова раздался оглушительный вой и разлом расширился еще сильнее. Из него выползали мертвецы, одетые в непонятную одежду.

- Еноты, наизготовку! В атаку!!!

Удивленные еноты приготовили оружие. Мертвецов нещадно бомбардировали и теснили обратно к разлому. Но эта мера была временной.

Сотни, тысячи мертвецов выползали из Нифльхейма. Нидхёгг наделил их способностью карабкатся по вертикальным стенам…

- Черт! Неужели я так далеко зашел, чтобы просто проиграть?

Арк сыпал проклятьями. Сейчас единственной полезной и проверенной вещью был Клей. Арк стал заполнять разлом клеем. После нескольких минут на время движение в разломе успокоилось. Но эта мера тоже оказалось временной. С диким треском рядом начал открываться второй разлом.

Он растягивался и подступал к первому.

Арк начал кричать.

- Нет, не помогает! Если я попытаюсь закрыть разлом, появится новый… Неужели все так и закончится?

- Все готово!

Построение енотов сломалось. С отчаянными криками еноты отступали. Копо в это время находился в критическом состоянии.

- Кхаа… Арк-хён…

- Ко… Копо…

Арк и Копо обнялись.

Что-то зеленое блеснуло в глазах Копо.

Процент разрушения печати 97%.

* * *

- Уааа!

И отдела планирования Global Exos раздался громкий крик.

- Что? Что ЭТО?!

Ким Гвон-тэ смотрел в монитор оторопевшими глазами. Его

нормальный до теперешнего момента монитор стал неуправляемым и показывал непонятную информацию. Будто его хакнули. Однако Ким Гвон-тэ уже испытывал такую ситуацию.

- Это ивент-квест?

Когда в Новом Мире появлялись ивент-квесты, необходимо было обновлять информацию главной системы. Ким Гвон-тэ вскочил и вздрогнул, услышав голос Ха Маянга-ву из соседней комнаты:

- Ивент-квест? И что это значит?

- Огромное количество информации! Точно. Где-то начался ивент-квест! Уровень охраны… Аа?!

После проверки информации на ноутбуке, Ким Гвон-тэ издал сдавленный возглас.

Он нервно проговорил:

- В… Это ивент-квест уровня сложности В…

Что за ерунда? Квесты уровня В начинались только тогда, когда игрок достигал 300 уровня. Большинство игроков еще не достигли 100!

- Ха, но ведь ты прав! Тут четко сказано, что он уровня В!

- Черт! Неужели центральная система перегрелась и сбила настройки?

- Ели только… - проворчал Маянг и ударил по столу кулаком.

- Когда это случится?

- Место, откуда поступает информация, находится неподалеку от гор Брандта. Но там нет города… Теперь я не могу сказать, где был запущен квест!

- Стоп! Всем прекратить работу! Нам необходимо остановить его! Если сейчас запустится квест уровня В, пошатнется баланс игры! Все поняли? Даже если у вас топор застрял в главном компьютере, быстро все починить! Немедленно!

Ким Гвон-тэ безнадежно покачал головой.

- Но все коды внешнего проникновения уже были заблокированы.

- Тогда мне снова сидеть тут и тупо смотреть в монитор?

- Ну… О!

Пока он просматривал информацию, глаза Кима Гвон-тэ сузились, как у ястреба.

Он поднял телефон и многозначительно посмотрел на Ха Маянга.

- Что происходит?

- Что-то не так и информацией.

- Что вы имеете в виду?

- Когда активировался ивент-квест, мы получили еще и дополнительную информацию.

- Какую еще дополнительную информацию? Объясните понятным языком!

Ха Маянг бросил трубку телефона и уставился в монитор.

Ким Гвон-тэ объяснял, указывая на какую-то информацию в мониторе.

- Вот здесь, здесь и здесь. Эта информация не относится к квесту. Более того, я думаю, что она сопротивляется ивент-квесту. Видишь… Говоря простым языком, я бы назвал ее действие антивирусной программой.

- Антивирус? Программа, которая устраняет вирусы?

- Да, если компьютер заражен вирусом, разве антивирус не запускается автоматически? Принцип действия похож. Сейчас эта информация автоматически работает и блокирует программы, связные с ивент-квестом.

- Хочешь сказать, ивент-квест может не запуститься?

- Но эта программа идеальна!

- Идеальна?

Ха Маянг-ву сморщил лоб.

Ким Гвон-тэ начал пролистывать толстенный буклет. В конце концов он нашел то, что искал. И когда он сравнил найденную страницу с тем, что было на мониторе, он кивнул.

- Да… Если бы она была идеальной, такой ситуации бы не случилось. Любое внешнее проникновение блокируется. Хотя, похоже, внутренние коды не задеты. Но в этой программы отсутствует один важный аспект.

- Что же?

Ким Гвон-тэ вздохнул и покачал головой.

- В том-то и дело, что я не знаю. Даже если бы знал… Нет способа проникнуть сюда со стороны. Единственный способ – победить босса. Похоже, что… Он действует как человек и игнорирует несостыковку информации.

Реальность Нового Мира была следующим поколением потерянных мифов и легенд.

Оказывается, даже создателям игры Новый Мир не был полностью знаком.

Глава 6. Темный Осколок

- Что вы делаете? Инженеров! Дедрик, Деймон, быстро приведите инженеров!

Арк кричал на оцепенгевших енотов. Здоровье Копо быстро снижалось.

Копо поднял дрожащие руки.

- Ох, Арк-хён…

Арк закричал, схватив руки енота:

- Да, я здесь. Подожди еще немного. Эта рана быстро вылечится.

- Хён… Мы проиграли? Неужели… Остановить замыслы плохих людей… Невозможно?

- Мы еще не проиграли!

- Хозяин, я привел инженеров!

Дедрик и Деймон появились, таща за собой одного инженера.

Копо выпил зелье, и его здоровье мгновенно восстановилось. Однако здоровье все равно продолжало постепенно снижаться. Более того, ускоренными темпами.

Пребывающий в замешательстве инженер дал Копо противоядие, но ничего не изменилось.

- Мама… Папа… Хнык… Субаруталп уже…

Копо бредил и плакал.

- Да что с тобой такое происходит?!

Еще пару минут назад Арк думал, что все уже закончилось.

Однако через несколько секунд ситуация еще более ухудшилась. Еноты впали в панический страх и потеряли свои души. Разрушение печати тем временем продолжалось. И Копо, которого Арк считал за младшего брата, умирал. Одновременно происходило очень много разных событий.

- Давайте сосредоточимся на спасении Копо.

Как ни странно, из всех возможных решений Арк выбрал Копо.

Конечно, это не было результатом логических рассуждений и умозаключений.

Арк знал, что Копо – всего лишь НПС, а если печать сломается, не только жизнь Копо, но и жизнь всех находящихся здесь встанет под угрозу. Рациональное мышление говорило о том, что нужно привести в чувство енотов и остановить разрушение печати.

Но… Арк не мог позволить Копо умереть прямо перед ним.

Это был эмоциональный выбор.

Только человек.

Никто бы не пожертвовал своей собственной жизнью ради мира во всем мире.

Но есть много людей, которые пожертвуют своей жизнью ради дорогого им человека.

И привязанность не исчисляется плюсами и минусами, и не может быть оценена с точки зрения логики или математических расчетов.

- Копо, оставайся со мной. Ты не можешь умереть. Я не позволю.

Арк схватил руки Копо и использовал свой навык Ухода за больными.

И в этот момент с Арком произошел феноменальный и непонятный случай. Время остановилось. Трясущаяся земля и дрожащие от ужаса еноты, даже пыль в воздухе… Все стало абсолютно неподвижным.

- Что происходит?

Вспых!

Арк повернулся и увидел, что из глаз Копо струится зеленый свет. И на противоположной стороне пещеры, словно прожектором, вырисовывается рисунок. Картинка тряслась и слегка размывалась, как старый фильм.

На стене вырисовывалась картина Иггдрасиля, держащего потолок подземного мира.

Неподалеку был город, все мирно жили, и в воздух поднимался легкий дымок от печей. В голове сразу вырисовывалась картина мирного и благополучного места. Копо держал за руки своих родителей и улыбался.

В следующий момент огромная тень закрыла свет.

- Рыжеволосый?

На лице была маска, но Арк сразу узнал его.

У этого человека были красные глаза, красная аура и рыжие волосы. Он взмахнул красным мечем и деревня енотов обагрилась кровью. Ошеломленные еноты падали на землю один за другим. Среди них были и родители Копо, отчаянно пытающиеся спрятать его. Убив всех енотов, Рыжеволосый направился к Иггдрасилю. Даже использовав всю свою силу, Иггдрасиль не смог выиграть. Рыжеволосый что-то предложил ему. Однако Иггдрасиль отказался, и тогда Рыжеволосый замахнулся на него мечом.

Затем один из енотов атаковал Рыжеволосого сзади. Этим енотом был Копо, прятавшийся неподалеку и видевший смерть собственных родителей. Он хотел мести. Копо схватил клинок и кинулся на Рыжеволосого. Однако Копо упал с кровавой раной после первого же удара.

Иггдрасиль блокировал свой дух защитный барьером. Однако

смерть его клана пошатнула заклятие.

Рыжеволосый не упустил своего шанса.

Он позволил Копо еще раз напасть на него, схватил Пузырек Сердца и Души и пробился через заклинание Иггдрасиля. И Пузырек, обладающий огромной магической силой, был помещен внутрь Иггдрасиля.

Сокрушительное поражение!

Однако даже в такой отчаянный момент Игдрасиль не сдавался. Из последних сил он поместил Копо в безопасное место.

На этом видео заканчивалось.

В тот же момент свет глаз Копо померк, и все снова пришло в движение.

Внезапно Арк услышал голос Копо прямо у своего уха:

- Арк-хён.

- Копо, что случилось?

- Я думаю… На этом все…

В глазах Копо блеснула виноватая искра.

- Я ведь уже умер.

- Умер?!

- Да. Часть моего живого тела была частью Иггдрасиля.

- !..

- Иггдрасиль уже тогда знал. Он не мог остановить Рыжеволосого своими собственными силами. До того, как Рыжеволосый атаковал его своей магией, он успел передать свою частичку мне. Чтобы найти спасителя, который перережет амбиции того парня… И теперь я знаю, кто наш спаситель.

Копо смотрел на Арка по-новому.

- Иггдрасиль давно ждал спасителя, героя Мабана. И это Арк-хён. Он попросил меня привести героя сюда. И сейчас мой выход.

- Твой выход? – переспросил Арк обеспокоенным голосом.

Копо легко кивнул.

- Ты знаешь. Сила Иггдрасиля необходима для защиты печати. И сейчас я верну ему ту силу, которую он дал мне. Ее должна хватить на то, чтобы предотвратить возрождение Нидхёгга.

Копо отстранил Арка и поднялся.

Он медленными шагами приблизился к месту, где находилась печать.

Арк несколько раз пытался с ним заговорить, но не мог. Он хотел спросить Копо кое о чем, но боялся ответа. Копо приблизился к печати, опустил голову и пробормотал:

- Я хотел пожить подольше.

- !..

- Я повстречал Арка-хёна и открыл для себя огромный мир…

Я бы хотел услышать еще о многих вещах… Об этом мире… О хёне… О приключениях хёна… Как он жил… Я хотел бы это знать. И если я могу… Если я могу сказать…

Глаза Копо были мокрыми от слез.

- Нет! Подожди! Должен же быть другой путь!

Когда Арк поднял голос, он сам себе удивился.

Его партнером был НПС. И этот НПС сейчас спасает мир.

Обычно Арк только бы обрадовался такому повороту событий. Но сейчас чувства его были далеки от радостных.

Арк не видел иного пути. Но… сейчас все обстояло по-другому. Он не хотел решать проблему таким способом. Это был всего лишь НПС, но он не хотел, чтобы этот НПС навсегда исчез.

Однако Копо покачал головой.

- Прости, хён… Мое обещание вместе выйти во внешний мир… Я не могу сдержать его.

Вспых!

Из тела Копо вырвалась огромная вспышка света. Она была красная, как раскаленный метал, и затем начала бледнеть.

Текущий процент разрушения печати 99, 98, 97…

Цифры начали идти в обратном порядке.

На земле образовался огромный магический круг.

- Копо!..

Опустошенный Арк смотрел на Копо печальными глазами. В это время все разломы почти закрылись.

Внезапно из-под земли раздался оглушающий крик. Здоровье Копо мгновенно уменьшилось до 50%.

- Кха…

- Ха-ха, ты енотовское отродье! Это тело – император Нифльхейма! Кем ты себя возомнил, думая, что сможешь снова запечатать меня?

Было похоже на голос из Ада.

И этот голос принадлежал Нидхёггу.

После атаки Нидхёгга адским пламенем печать снова начала разрушаться.

- Сотни лет… Если ты думаешь, что я покорно позволю себя снова запечатать после сотен лет, проведенных взаперти, ты то жестоко просчитался! Ты сгоришь в пламени ада до того, как соединишься с Иггдрасилем!

- Нет… Я не могу… Я… Подземный Мир и Арк-хён… Я спасу вас!

- Глупец!

- Кхе…

В усилившемся пламени здоровье Копо начало падать еще быстрее. Но Копо стиснул зубы и продолжал.

- Я… Я хочу… Я принадлежу клану Воинов-Енотов!.. Поддержать… Я смогу!

- Хе-хе-хе, как ты смеешь бросать мне вызов?

И снова пламя усилилось.

- Да, Копо. Ты сможешь.

- Хозяин!

Арк прыгнул в пламя.

Он почувствовал шок, и мгновенно потерял часть здоровья. Но Арк мог только почувствовать отголосок боли, в то время, как Копо ощущал весь жар пламени. Но даже несмотря на это Копо не сдавался.

Он был всего лишь маленьким мальчиком, на долю которого выпало перенести такую боль.

И если так, пора показать, что может Арк – игрок!

Арк снял мантию и использовал ее для того, чтобы закрыть место извержения пламени. Затем он закрыл отверстие своим телом.

У мантии было 50% сопротивления огню. Когда Арк стал Идущим во Тьме, он получил 50% сопротивление ко тьме. Очень кстати, с двумя атрибутами – огня и темноты - сопротивление огню в темной пещере возросло на 50%. И все благодаря Арку.

- О, Арк-хён!

Копо вздрогнул и замер, наблюдая за Арком.

И снова из его глаз полились слезы.

- Копо, давай! Не отвлекайся! Засунь этого Дракона обратно в Ад! Ты можешь! Только ты можешь сделать это! Помнишь, как мы в первый раз встретились, и как ты хотел жить так же увлекательно, как иностранец? Копо, твоя жизнь в несколько раз увлекательнее! Но сейчас ситуация слишком сложна! Черт возьми, ты понимаешь? Копо, тебе все под силу! И… Если возможно, живи! Пожалуйста, живи! Стань героем, который заточит эту мерзость в аду, и живи!

Арк без остановки применял свой навык Ухода.

У него не было иного выбора, кроме как кричать Копо о том, что он чувствует.

И в этот момент Арк увидел загадочный свет.

Свет танцевал в темноте вокруг тела Копо, постепенно угасая. Духовная сила Копо опустилась вниз, к пламени, и внезапно разрослась с новой силой.

- Прощай, хён…

Копо улыбнулся.

Копо окутал еще более сильный свет. Разрушение печати останавливалось ускоренными темпами, пока наконец…

Текущий процент разрушения печати 0%.

Печать была восстановлена.

Бах! Двойной удар!

Внезапно длинные ветви дерева начали переплетаться, образовав оковы на печати.

Затем разлом исчез, и магический круг потускнел.

- Невероятно, нееееет!

Голос Нидхёгга постепенно стих. А Копо растворился в свете и исчез.

Вами успешно применен Чудодейственный Уход

Настоящий уход требует взаимной связи с больным. Сиделки – не терапевты. И хотя Вы можете излечить раны больного, вы не можете предотвратить смерть. Вы можете вложить в них храбрость и понимание. Вы поняли поведение Копо, у которого было достаточно храбрости для самопожертвования. И Вы сами узнали кое-что о самопожертвовании. Вы поняли намерения своего партнера и проявили увжение к его намерениям. Вы не хотели потерять Копо, но Вы уважали его выбор и хотели помочь исполнить его желание. Жертва Копо и Ваша жертва сформировали контакт, вдохновивший Иггдрасиля. Иггдрасиль даст Копо новое обличье. Если Вы снова хотите встретить Копо, Вам придется дорасти до более высокого уровня.

- Благодаря успешному применению Чудесного Ухода все Ваши статы поднимаются на 1.

- Привязанность +10

- Слава +50

- Склонность к добру +50

После успешного применения Чудесного Ухода Вами обретен новый титул Жертвенный Опекун.

Слава Опекуна повышается на 50, и Вы получаете благословение от многих пациентов.

Как бонус за титул, все статы +1.

Слава +50

Внезапно в руки Арка упало что-то, излучающее тусклый свет, и вокруг него собралась толпа енотов.

Семя Иггдрасиля.

Кристалл души, созданный Иггдрасилем. В этом кристалле заключена душа мальчика, пожертвовавшего своей жизнью ради Субаруталпа. Это – душа Иггдрасиля. Если посадить ее в подходящем месте, то из нее вырастет новый Иггдрасиль.

- Иностранец…

В голове Арка появился звенящий звук.

Арк вздрогнул и посмотрел вверх. Наверху появилась голограмма мужчины, представлявшего Иггдрасиля. Он был в одеждах буддистского монаха с белой бородой, свисающей по пояс.

- Ты?

- Я – Иггдрасиль. Иностранец, сперва я хотел бы выразить тебе свое уважение. Я уже видел твои достижения глазами Копо. Если бы не ты, мы никогда не смогли бы остановить возрождение Нидхёгга. И у Копо не было бы иного выбора, кроме как зря умереть.

- Зря? Тогда Копо?

Иггдрасиль посмотрел на Арка мягкими глазами и кивнул.

- Смерть Копо была неизбежной. Но в последний момент случилось чудо, которое превосходит любую магию. И чудо это случилось благодаря твоим чувствам к Копо и чувствам Копо к тебе. Надежда – действительное загадочная сила.

- Тогда… Копо все еще жив?

- Благодаря этому чуду Копо получил разрешение от тех, кто правит этим миром, на вторую жизнь. Это семя – мое альтер эго, и Копо одновременно. Копо хотел, чтобы я отдал его тебе. Пожалуйста, найди новую землю, полную надежды, и посади это семя. Это семя новой эры. Копо наконец сможет увидеть большой мир.

Арм смотрел на семя пораженными глазами.

- Арк-хён! – услышал Арк голос Копо из семени, из которого появилась небольшая проекция.

- Ко… Копо?!

- Эх, это действительно неловко.

Копо смущенно чесал голову.

- Ну что ж, все так, как Вы и слышали. Я могу сопровождать

вас вот в таком обличье. Пожалуйста, позаботьтесь обо мне.

- Ха-ха-ха-ха!

Арк сел на землю напротив дерева.

Все верно. Иногда он просто забывал о том, что это – игра в виртуальной реальности.

Если ты действительно чего-то хотел, все было возможно.

* * *

- Все закончилось.

- Закончилось? Что ты имеешь в виду?

- Ивент-квест. Он отменился. Сам!

Ким Гвон-тэ смотрел в монитор непонимающим взглядом.

Несколько мгновений назад на мониторе было поражающее количество информации. Но сейчас все исчезло.

Было похоже, что кто-то начал войну, а потом резко передумал.

- Я вижу! – раздраженно крикнул Ха Маянг-ву.

- Что я хочу знать, так это ПОЧЕМУ? Ивент-квест класса В внезапно отменился? Если такое случилось, мне тем более нужен отчет!

- Я сожалею. Но сейчас мы не можем выяснить, почему.

- Черт, этот парень невообразимо нудный.

- Согласен. Я уже сыт по горло, но… - выдохнул Ким Гвон-тэ.

Он начал свою карьеру, связанную с компьютерами, более 10 лет назад, но компьютер проигнорировал его в первый раз.

Операторам не нужно было шевелить ни единым пальцем, чтобы игра продолжалась. Кроме того, игра даже отвергала вмешательство извне. Она управлялась программой, которая предположительно была живой, и в то же время пугающей.

- Разве такая игра вообще может существовать?

У него появилось внезапное желание взорвать компьютер, чтобы избавится от этого чувства.

Однако стоимость главной системы Нового Мира равнялась стоимость бюджета небольшого государства. Если Новый Мир уничтожить, ой что начнется… И так как его запуск уже состоялся, нет иного выхода, кроме как продолжать.

- Могу кое-что предположить… - осторожным голосом сказал Ким Гвон-тэ.

- Весь процесс запуска ивент-квеста уровня В, скорее всего, был вызван какими-то искусственными ошибками. Была запущена определенная восстанавливающая программа, заблокировавшая квест. Значит, в Новом Мире сосуществуют две программы.

- Но… Искусственная? Противоречие? Что это значит?

- Две программы, работающие одновременно – это идеально. Если первая программа запускается вслед за вызванной программой, значит, она запускается не просто из-за каких-то системных ошибок. Понятно, что кто-то специально создал программу для каких-то определенных целей. Ты понимаешь? Две программы, созданные людьми с противоположными точками зрения.

В этот момент глаза Ха Маянга-ву выражали полнейшее непонимание.

Он повернул голову к Киму Гвон-тэ, прося объяснить все попроще.

- Проще говоря, кто-то из программистов был близок к Парку Ву-суну. Но кто тогда третий? Он создал программу, противостоящую Парку Ву-суну?

- Похоже на то.

- Так, давай разложим все по полочкам. Мы не знаем, кто именно начал квест и кто его закончил. И мы не знаем, какой исход более благоприятный для Global Exos. Правильно? И судя по обстоятельствам, их действие должно быть подобным Парку Ву-суну. Я прав?

- Да, звучит правильно, - глаза Ха Маянга сузились.

Причина, по которой операторы так волновались: Парк Ву-сун был гением.

Даже в исследовании мира не было равного ему. Не было ни единого человека, способного создать программу, которая могла бы противостоять Парку Ву-суну.

И если бы кто-то смог найти такого человека, то он дал Парку Ву-суну ключ к тому, что он искал.

- Хорошо. Отправь е-мэйл разработчикам, чтобы найти «его». Если материал подтвердится, найдите его месторасположение. Не важно, сколько денег на этой уйдет.

- И в этом случае вы не получите второго…

- Что?

- Не забудь проверить, намеренно это было или нет. Ручаюсь на 90% , что это было сделано преднамеренно, - Ким Гвон-тэ тихонько бормотал себе под нос, пока упорядочивал файлы.

- Анти-программа, которая решила проблему, не могла быть идеальной. Хотя это и прекрасная программа, как я уже говорил, в ней отсутствует несколько слоев кодировки. Очевидно, что они не могли быть пропущены только по неосторожности. К тому же, здесь была косвенная переменная.

- Косвенная переменная?

- Да. Пользователь. Игрок, – сказал Ким Гвон-тэ, перетягивая

файл с данными на рабочий стол. В файле были все файлы по анти-программе, действие которой они видели недавно.

- Посмотри. Видишь самое главное слово? Вот это – часть косвенной переменной. Здесь представлено несколько вариантов развития событий, и в зависимости от твоего выбора, программа будет себя вести согласно одной из ветвей квеста. А эти косвенные переменные возможны только внутри игры.

- Хочешь сказать, что игрок сам остановил ивент-квест?

- Именно.

- Похоже, что загадка успешно разгадана.

Вопреки ожиданием, Ким Гвон-тэ был очень удивлен. Ха Маянгу кое-что пришло в голову:

- Думаю, тебе виднее лучше, чем мне. Прежде, чем Парк Ву-сун заметет следы этого происшествия, отправь письмо в центральный офис.

- Самому Парку Ву-суну?

- Да. И пусть содержанием письма будет трудноразрешимый вопрос в отношении игрока. Игрок – не часть Global Exos. Но в центральном офисе этого не принимают всерьез. Когда разработчики выпускают новый игры, они судят их только по результату. Но Парк Ву-вун исчез без следа, и оставил большую загадку Global Exos.

Сейчас он осознал, что проблемы была серьезной.

Поэтому он предоставил Парку Ву-суну возможность самому оценить содержимое письма.

На самом деле в ЦО считали, что Парк Ву-сун спрятал ключ к дальнейшему развитию игры в самой игре.

И это и были причиной того, что Global Exos привлекал игроков к тестированию игры. Условия экзаменационного теста предполагали, что миллионы игроков будут играть в Новый Мир. И они разработали план, который смог бы раскрыть секреты игры, через регулярные сообщения.

- То есть в конце концов, этот миллион игроков принесет тебе ключ?

- Поначалу я сомневался, но теперь я тверда убежден. И я хочу именно того игрока. Игрока, который может вмешаться в систему. Мне нужна информация, которой они владеют. Игровая система этого пользователя позволит нам снять ограничение Парка Ву-вуна. Где случилось это происшествие? Дай мне координаты.

- Рядом с горами Брандта.

- Пусть весь персонал сосредоточится на этом месте и просканирует окружающую местность. Узнайте, не случилось ли чего в Каире. Если был запущен ивент-квест, то ему должно было

предшествовать что-то серьезное. И самое главное – найди игрока, который остановил его.

- Понял.

Информация была немедленно передана всем агентам.

Однако событие это произошло в Подземном Мире, в тысячах метрах под Каиром. И персонал, сканирующий местность в горах Брандта, об этом не догадывался.

Однако шанс того, что Ким Гвон-тэ и Ха Маянг-ву обнаружат это, существовал. Эх, если бы они только обращали больше внимания на отчеты выбранных игроков…

Но, как только к ним в руки попал отчет Хёна-ву, он тут же отправился в шреддер. Можно сказать, что это было печально и для Ха Маянга-ву, и для Хёна-ву.

В это время Новый Мир ходил в свою новую эру.

Для Нового Мира существовало несколько возможных сценариев. С самого начала и до настоящего момента воспроизводился сценарий «Эпизод 1: Появление Иностранца». Однако после нескольких лет игры сценарий изменился на Эпизод 2.

- Главная система запрашивает информацию для запуска второго Эпизода.

«Эпизод 2: Эра лидерства иностранца»

* * *

- Какое решение?

- Да, я думаю, что мы хотим оставить все так, как есть… Я имею в виду, что сказать «да» - очень трудно.

- Точно, - Арк кивнул.

Нидхёгг был запечатан еще раз, и мир в Подземном мире был восстановлен. Арк собрал выживших и повел их обратно к ближайшему городу.

Первый раз за долгое время отсутствия печенек воинов, еноты вернулись к своему нормальному состоянию.

К счастью, Арк знал несколько рецептов, которые делали эффекты печенек не такими сильными.

Арк знал, как привести енотов в чувство: Аппетитное Убийственное Рагу.

Только потом еноты осознали, что они действительно «подсели» на печеньки. Но это было не так важно.

Потому что если бы Арк не сделал этого, Подземного Мира бы уже не существовало. Однако, стоит отметить, что близость их отношений после этого несколько ухудшилась.

- Что ж, скорее всего, я больше сюда никогда не вернусь, поэтому это не имеет значения.

Однако оставались кое-какие неразрешенные проблемы.

Иггдрасиль вернул свою силу, и Подземный Мир вернулся к своему прежнему состоянию. Кангули и Големы обратились в енотов. Но проблема была в том, что у них остались воспоминания о своем пребывании в теле монстров.

- Что же мы наделали?..

- Вот черт, я… я…

Еноты очень страдали от того, что своими же руками убивали сородичей.

К тому же, очень много Кангулей и Големов было убито енотами воинами. Они помнили все эти убийства. Несмотря на то, что они не могли сопротивляться той силе, они не могли претвориться, будто ничего не случилось.

Чтобы решить эту проблему, Старейшина провел несколько встреч со старейшинами городов. Они пришли к выводу, что еноты, которых обратили в монстров, должны покинуть Подземный Мир.

Старейшины были в растерянности, но Арк как всегда думал об этом с позитивной точки зрения.

- Сейчас здесь слишком много енотов, которые ранее были монстрами. Мы не можем изолировать их, но и враждовать с ними тоже не хотим. Так что мы должны использовать эту возможность и расширить их поле зрения. Когда их душевные раны успокоятся, они могут вернуться.

- Но как они будет жить во внешнем мире, ничего о нем не зная? – спрашивали старейшины.

И глаза Арка засияли от посетившей его гениальной идеи.

Да. Арк посмотрел на енотов, столпившихся на одной стороне, и сказал им спокойным голосом:

- Не волнуйтесь.

- Вы можете как-то помочь нам?

- Да, я знаю одно место, но это довольно далеко… Это развивающаяся деревня. Деревня Ланселя. Там с радостью примут всех, кто пожелает там остаться.

- Но мы звериной расы.

- Оу, ну а это просто замечательно! Там уже живет клан Мяу.

- Мяу? Ха, ведь они не вступают ни в какие отношения с людьми.

- Это великолепное место для жизни. К тому же, деревня только развивается, поэтому там пригодятся умелые селяне, особенно такие, как вы. Еноты ведь предпочтут место, где требуются хорошие ремесленники, так?

- Да, все, как ты сказал, - ответили старейшины.

Арк развернулся, чтобы рассказать енотам о возможных дальнейших планах.

- Если это нам рекомендует Искатель Истины, то мы, конечно же, послушаем его!

Предложение Арка немедленно приняли 70 енотов.

Найти новых поселенцев – квест обновлен

Вы уговорили клан енотов, которые более не могут оставаться в Подземном Мире, переехать в Деревню Ланселя. Еноты от рождения наделены сноровкой. Если они переедут в Деревню Ланселя, деревня будет расти быстрыми темпами и вскоре станет весьма развитой и богатой.

Новые поселенцы – завершено на 60%.

Вы нашли новый поселенцев при помощи специальных навыков. С переселением енотов коммерция в городе повысится на 50%. Однако еноты не очень охотно ладят с иноземцами, поэтому единство города временно упадет на 30%. Если оно упадет более, чем на 50%, резиденты начнут покидать город.

Если вы приглашаете в деревню поселенца со специальными способностями, торговля, безопасность, запасы продовольствия города вырастут. В зависимости от того, какая из переменных повысится, Вы получаете бонус по завершению этого квеста.

- Так, эту проблему мы решили.

Арк улыбнулся и посмотрел на старейшин скромным взглядом. Конечно, его старания должны были чем-то вознаградиться.

- Что же, я помню, что вы говорили мне что-то о компенсации, так что если они просто благодарны, но при этом мне нечего положить в карман, я расцениваю это как нарушение обещания.

Арк демонстративно смотрел в глаза старейшинам. Конечно же, они поняли, на что он намекал.

- Ах, да! У меня есть кое-что, что я хотел бы отдать тебе.

- Точно.

Арк довольно улыбался, а старейшина с задумчивым

выражением лица шарил у себя в сумке.

- Эта вещь была завещана клану Енотов. Я думаю, ты должен принять это. Принимая это, ты принимаешь мою благодарность.

Старейшина протянул Арку грубый кожаный шлем.

Сущность Енота (магический)

Тип брони: кожаный шлем

Защита: 60

Прочность: 50/50

Вес: 5

Ограничения: Идущий во Тьме, уровень 80 и выше

Этот шлем передавался из поколения в поколение в клане енотов.

Древние еноты сделали его из кожи животного загадочного происхождения, способного менять форму тела. Когда Субаруталп был изолирован, еноты забили о применении этой способности. Однако эту силу все еще можно использовать.

Еноты использовали способность шлемы, когда торговали с внешним миром, чтобы скрывать свою внешность.

Свойства: Ловкость +10

Мудрость +10

Специальные свойства: можно применять один раз в день. Длительность – без ограничений. Однако с момента трансформации до следующей трансформации должно пройти 24 часа.

Квест «Предотвратить воскрешение Нидхёгга и его бессмертного легиона» успешно завершен

Квест автоматически завершился, как только Арк получил предмет.

Однако Арк был слегка разочарован.

- Аээ? И даже нет опыта?

Ни один из квестов, полученных в Подземном Мире, не был легким. К тому же, в информационном меню даже не было обозначено, что они завершены.

Арк ожидал получить еще 3-4 уровня по завершении квеста, но опыта не было вообще…

Через несколько мгновений выскочило с информационное

окно.

Победный квест завершен!

Выполнение этого квеста накопило 3☆. В Новом Мире ☆ – это знак отличия, присуждающийся игрокам, совершившим события исторической важности и имеющим большое влияние на историю событий в мире. Игрок, получивший ☆ становится героем этой территоии. После накопления определенного количества звезд игроку дается ценная награда. Доступно звезд 3☆.

Было что-то заурядное в сообщении, которое даже не давало опыта. Арк не был удовлетворен. А как еще можно заработать эти звезды?

- Ха… То есть, не важно, как я закончил квест, и в награду мне дали только этот древний шлем… Нет, есть еще возможность невероятной награды в далеком будущем… И сложность этого квеста я бы уж никак не сопоставил с этим не очень-то хорошо выглядящим шлемом… Что ж, надеюсь, он мне пригодится.

Если нет, Арк не знал, как вынести такое мерзкое развитие событий.

На самом деле, шлем выглядел неплохо.

Сейчас Арк использовал Голову Хрустального Голема, которую нашел ранее. Конечно, он находил шлема получше. Но ему был нужен тот, с помощью которого можно было поддерживать запас маны.

У шлема енотов тоже была такая характеристика.

Кроме того, защита была аж на 20 пунктов выше, чем у Шлема Голема. А Арку нужно было постоянно применять ману для призыва фамильяров.

- Да, Голова Хрустального Голема уже себя исчерпала. Если сейчас подать ее по приемлемой цене, она уже не будет так востребована. И сейчас мне больше нужна ловкость, чем манна.

Арк взвесил все за и против, и надел Шлем енотов.

Но у Шлема был неожиданный бонус.

Применен эффект набора вещей.

В Новом Мире есть предметы, которые тесно друг с другом связаны историей. Эти вещи обычно связаны с легендарными героями или знаменательными событиями и т.п. Когда у вас накапливается определенное количество таких предметов, появляется дополнительный бонус.

Сейчас на вас надет набор вещей «Король» : «Сущность Енота», «Кошачьи Лапы», «Броня Русалки», «…», «…». На данный момент надето три вещи из пяти.

Применен специальный эффект «Дикая способность»: сила, ловкость, выносливость +10

Защита +20

- Набор вещей! – глаза Арка расширились от радости.

Бонус, который давался к набору вещей, был огромным. Сила, ловкость, выносливость повышались на 10, а защита аж на 20.

Тем не менее, где-то еще оставались две вещи из набора. Вот если можно было найти их все и завершить набор…

Он даже не мог предположить, сколько бонусов мог дать такой набор предметов.

- Набор… Я видел их в других играх, но не знал, что в Новом Мире они тоже есть. Я никогда не встречал такой информации. И я не могу сказать, эффект появляется только если собрать как минимум три вещи? То есть теперь мне стоит быть еще более осторожным при продаже предмета.

Это было довольно сложно, потому что предметы выглядели по-разному, хоть и составляли в итоге один набор.

Однако за такую вещь на аукционе можно было бы выручить довольно неплохую сумму денег.

Каждая мысль Арка была, конечно же, о деньгах.

- Спасибо.

- А? Да, хорошо, что тебе он понравился.

- Тогда я принимаю его и отправляюсь. Попрощаюсь с Иггдрасилем.

- Понятно.

Арк повернулся к старейшинам и поклонился.

Около Таул Холла собрались сотки енотов.

Когда Арк вышел, они выстроились по обеим сторонам дороги.

- Готовсь! Пли!

Мечники подняли мечи, а артиллерия направила дула ружий к небу. Все еноты приветствовали Арка и пускали залпы в небо.

В это же время в небе Подземного Мира загорелись разноцветные фейрверки. Это было похоже на церемонию открытия олимпийских игр.

- Командиру Арку, ура!

- Вы упорно трудились, и мы достигли такого мира благодаря вам. Клан енотов благодарит Вас! В любое время мы готовы постоять за Вас! Вы научили нас храбрости! – проговорил

Старейшина, кладя руку Арку на плечо.

Арк смотрел на енотов, тронутый до глубины души словами Страешины. Они все вместе тренировались и сражались.

Как много это значило?

Так же, как и к солдатам Джексона, Арк чувствовать привязанность к енотам.

- Верно… Но самое главное: сейчас здесь воцарился мир, и я должен попрощаться с вами…

Арк в последний раз посмотрел на город и двинулся к Иггдрасилю.

Войдя вовнутрь, Арк понял, что внутренности Иггдрасиля уже превратились в что-то наподобие храма.

Лиан уже не было видно, и вокруг летали маленькие огоньки. Создавалось ощущение, будто все залито дневным светом. Ствол Иггдрасиля разделился натрое и сформировал новый путь.

По нему Арк смог пройти прямо в центр.

- Добро пожаловать. Ты уже попрощался с ними? – Иггдрасиль снова вышел к Арку в форме буддийского монаха.

- Да.

- Какова истинная цель твоего прихода сюда? «Я слышал, что нужно спуститься в Подземный Мир, чтобы найти Три Чуда» ? – спросил Иггдрасиль Арка с легкой улыбкой.

- Ты знаешь, какое из Трех Чудес здесь находится?

- Я не слышал об этом… Еноты тоже не знают.

- Я охраняю фрагмент Трех Чудес – Темный Осколок.

- Темный Осколок?

Иггдрасиль кивнул.

- Как ты и можешь судить по его названию, этот артефакт заключает в себе силу тьмы. Согласно легенде, из Лорда Тьмы выпал осколок, но даже я не знаю, правда это или нет. В любом случае, из Трех Чудес это – самое опасное. В прошлом даже у Искателя Истины возникли проблемы с его контролем. Был возможность непреднамеренно сбиться с пути. Поэтому прежде, чем получить Темный Осколок, ты должен пройти испытание, - мягко посмотрел Иггдрасиль на Арка.

- Но в момент отчаяния ты уже доказал, что обладаешь нужными качествами. Храбрость воспользоваться тьмой и не потерять себя. Так ты сможешь преодолеть все преграды. Согласно заключенному ранее договору с героем Мабана, я отдаю тебе это Чудо.

Иггдрасиль сильно сжал кулак. Когда он раскрыл ладонь, на ней стояла каменная фигурка, излучающая силу тьмы. Его знание древних реликвий должны было равняться 50, чтобы воспользоваться этим. К счастью, сейчас его знание было 83.

Когда Арк взял фигурку, информационное окно открылось автоматически:

Ваше знание древних реликвий подтверждено.
Фрагмент камня, наполненный древней силой.

Фрагмент камня, наполненный древней силой (Темный Осколок)

Темный Осколок – причина, по которой вы можете испытать непреодолимое искушение. Использовать его силу как свою станет непростой задачей. Но я надеюсь, что ты найдешь в себе силы и мужество, чтобы проложить себе путь в темноте.

Используя знание древние реликвий, ты убедился в том, что перед тобой – фрагмент Трех Чудес, который принадлежал герою Мабана в Темном веке. Позднее герой Мабана оставил свою силу в трех артефактах. Если Искатель Истины найдет их все, он обретет силу героя Мабана.

Владелец Темного Осколка может использовать техники Героя Мабана.

Опыт +30000
Знание Древних Реликвий +15
Интеллект +10
Слава +20

Новый профессиональный навык – Подарок Тьмы (новичок, пассивный)

Сила Идущего во Тьме слегка повышается в темноте. Все способности возрастают на 40%.Длительность «Незаметности» повышается до 20 минут. Однако уровень этого навыка поднять нельзя.

Новый профессиональный навык – Танец Тьмы (новичок, активный)

Вторая часть силы героя Мабана поднимает ваше зрение в темноте. Прячась в темноте и используя острое зрение, вы можете сорвать атаки врага. Вероятность успеха зависит от уровня развития навыка. Чем выше развитие навыка, тем более больше урона вражеской

атаки вы сможете погасить, и даже сможете полностью отразить атаку.

Затраты маны 300.

Было зарегистрировано новое комбо навыков.

Доступное комбо: Удар Тьмы (Танец Тьмы + Темный Клинок)

Уклонение от атаки врага и контратака критическим ударом.

Вероятность успеха: 50%

Шанс нанести критический урон 20%

При неудаче: 50% высвобождение Танца Тьмы и получение критического удара

В который раз страдания Арка окупились.

Завершив квест по восстановлению мира в Подземном Мире, Арк заполучил второе Чудо и , после запечатывания Нидхёгга, компенсация наконец проявилась.

Главное целью Идущего во Тьме было нахождение Трех Чудес, поэтому компенсация была огромной.

Во-первых, Подарок Тьмы-2. До этого он уже получил Подарок Тьмы, поэтому он ожидал и второго. Но 40% повышение способностей в темноте… Это 140 уровень при текущем 100!

Кроме того, Арку достался совершенно неожиданный навык – Танец Тьмы.

Когда он прочитал информацию, его ожидания не совсем оправдались.

В отличие от других игроков, у Арка было плохо развито уклонение от ударов. Конечно, ему бы хотелось развить навык, но было в нем кое-что, что Арку совсем не понравилось: потребление маны.

- Если я использую его один раз, у меня расходуется 300 маны?

Конечно, это позволяет не получить урона, но 300 маны только для уклонения… То есть всего запаса маны хватит, чтобы уклониться 4 раза… Хм… К тому же, с этим навыком связано комбо.

- Темный Удар… Не знаю, насколько эффективная будет эта техника, если она использует 400 маны за один раз. С такими затратами маны я могу использовать Бурю Клинков.

Буря Клинков на данный момент была самой сильной атакой с использованием меча. С другой стороны, Удар Тьмы только

усиливал урон от критического удара.

Удар Тьмы был также рискованным, и Арк бы предпочел один раз использовать Бурю Клинков.

- Но все же, повышение навыков и статов я получил.

Арк решил действовать оптимистично. В конце концов, он достиг своей цели в этом мире.

- Кстати, могу я тебя еще кое о чем спросить?

- Конечно.

- Тебе известно месторасположение последнего их Трех Чудес?

Арк вспомнил описание Иггдрасиля из скандинавской мифологии. Он был символом мудрости, поддерживающим девять миров.

Конечно, не было гарантии, что Иггдрасиль Нового Мира будет таким же. Но так как он существует тысячи лет и даже встречал первого героя Мабана, он может дать подсказку.

Однако Иггдрасиль покачал головой.

- Мои корни проходили через множество континентов. Я видел много вещей. Слухи о третьем Чуде я слышал очень давно. Может быть оно… в том мире, о котором ты еще даже не слышал.

- В другом мире? Он был разрушен?

Иггдрасиль рассмеялся вопросам Арка.

- Нет, просто этот мир – совершенно другой. Ты знаешь о мире, находящемся в средней земле. Говоря на нашем языке, это – Мидгард, один из девяти наших миров. Другими словами, в этих мирах существуют люди. Лорд Тьмы и его последователи живут в другой системе миров.

- Тогда мне стоит искать оставшееся Чудо в другой системе?

- Я не могу точно тебе сказать. Однако ты ведь Искатель Истины, разве ты пришел сюда не по воле Великого, правящего всем? Если попытаешься, у тебя может получиться найти его местонахождение.

- То есть мне стоит вернуться туда, откуда я начал?

Арк вздохнул. Но Иггдрасиль продолжил:

- Может, я дам тебе слишком добрый совет, но… Будь осторожен.

- На то есть причина?

- Меня беспокоит Рыжеволосый. Нидхёгг был запечатан здесь несколько тысяч лет назад, и лишь немногим людям была известна эта тайна. Я не понимаю его причин на воскрешение Нидхёгга… Но если моя догадка верна…

Иггдрасиль вздохнул.

- Это целью могло быть пробуждение темноты.

- А что такое эта темнота? Это человек? Или божество?

- Темнота… это существо, которое может принести разрушение всему на этом континенте. Не больше и не меньше. И если целью Рыжеволосого является ее пробуждение… Тогда главная цель – наследие 7 героев. Так что будь внимателен и не недооценивай его.

- Я запомнил.

- На этом все. Возвращайся. Возвращайся в то место, где тебя ждут…

Иггдрасиль подошел к Арку и потрепал его волосы. Затем тело Арка засветилось светом.

Маленькие частички света поднимались из сердца Иггдрасиля и формировали дорогу. Арк следовал потоку света, пока в его поле зрения не появилось голубое небо.

Его приключение по командованию кланом енотов в Подземном Мире подошло к концу.

Ди-риририри… Ди-ририри…

В это время издалека раздался телефонный звонок.

Глава 7. Бывший неудачник делает шаг вперед

Лязг металла.

Сражение длилось уже довольно долго, и несколько человек успели умереть. Сражались реабилитанты. Но даже у тех, кто еще не упал, жизней оставалось немного. Даже «Песня Жизни» Роко не могла компенсировать такую потерю здоровья.

Атакующие НПС были одеты в черную одежду – ассасины из организации Темный Брат.

- Хе-хе-хе, ты думаешь, я так просто сдамся? – ехидно рассмеялся стоящий в тени человек.

Несколько ночей назад Андел, которому удалось сбежать, выследил Джастисмена в Каире.

Конечно же, для того, чтобы следить за действиями и передвижением всей компании Джастисмена. Они захватили точку воскрешения, значит, Арк должен был скоро появиться. Андел тайно их преследовал, ожидая, что они могут перейти в другое место. Однако даже спустя несколько дней Арк не воскрес.

- Этот гадкий Арк!.. Может, с ним что-то случилось в реальности?

Андел размышлял об универсальном плане, который может решить сразу все проблемы. Он надеялся найти и побить Арка в реальности. Но он даже и не предполагал, что они так долго будут защищать точку воскрешения.

Однако была ли какая-то причина тому, что Арк не возрождался уже довольно долго?

Нужно найти эту причину…

- Эээх, как я ненавижу этого парня!

Андел стиснул зубы. Если Джастисмен и его команда не покидают точки воскрешения, значит, рано или поздно он должен тут объявиться.

Другими словами, это была возможность для отмщения!

- Скоро вы увидите! Арк и Джастисмен, я верну вам ваш долг в 10-кратном, нет, 20-кратном размере!

Андел продолжать скрываться возле точки воскрешения в ожидании расплаты.

И… Время для мести пришло! Алан снова связался с Темным Братством и нанял еще 15 ассасинов.

Конечно, не за бесплатно. Чтобы нанять 15 человек, ушло 1500 золотых. Как и любые наемники, ассасины требовали компенсации за свою работу. Если к этой сумме прибавить ту,

которая была ранее заплачена за трех ассасинов, то в целом выходит 1800 золотых.

Наличными - 18 миллионов вон.

Даже для Андела это была солидная сумма денег.

- Проклятье, я как вспомню ту лекцию, которую мне пришлось выслушать, чтобы наскрести эти деньги… Но сейчас я точно смогу убить и Арка, и тех ребят, так что уже не важно. Я буду убивать их снова и снова, пока мне не надоест!

Андел уже совершенно забыл истинную цель игры.

Только месть! Ради мести он готов был пожертвовать всем.

- А вот если Арк воскреснет, пока я буду драться с этими парнями, и ему удастся сбежать… Это будет сложнее…

Андел оставил одного ассасина для охраны точки воскрешения, а остальных повел в хижину Лоренцо.

Команда Джастисмена состояла их 14 бывших преступников и реабилитантов. То есть всего 28 человек.

Однако их средний уровень был не выше 60. Даже несмотря на то, что они прокачивались рядом в Каиром, редко кто смог дорасти до 70 уровня.

С другой стороны, у Андела было 14 ассасинов 120 уровня.

- Если я не хочу проиграть и в этот раз, то мне нужно больше силы.

Вдобавок ко всему, присланные в этот раз ассасины были более тренированными и действовали куда более осторожно, чем прошлые.

- Мы ассасины. Мы убиваем своих врагов, при этом получая минимум повреждений.

Ассасины ждали наступления темноты.

В темноте они получали 10% бонус к статам. К тому же, основными навыками были Незаметность и Убийство.

- Те преступники не будут проблемой. Однако труднее будет справиться с группой иностранцев: у них сильные организационные качества.

Ассасины скрывались, используя Незаметность, и ждали снаружи хижины. Три вышедших из дома реабилитанта были весьма удивлены, увидев их. Используя навык Убийства, они нанести 300% урона. С 14 ассасинами 120 уровня, сконцентрировавшими атаки на них, три реабилитанта даже не успели вскрикнуть перед смертью.

- Враг!

Бывший преступник пришел на помощь слишком поздно.

Как только битва началась, сразу стало понятно, что перевес на стороне ассасинов. Ассасины активировали свитки, и прижали реабилитантов. 7 преступников, номера 1408 и 1409 умерли

сразу.

- Да что здесь творится?!

- Ха-ха-ха, выглядит прекрасно! Заносчивая мелочь!

Андел хихикал, глядя на то, как реабилитанты продолжают умирать.

Сейчас в живых остались только 7 преступников, 6 реабилитантов и Джастисмен.

Если не считать Лоренцо, Роко и Сида, - всего 15 человек. И у всех осталось по 50% здоровья.

Два ассасина тоже умерло, но здоровье остальных держалось на 70%.

- Вы все станете нищими, как и Арк!

Преступники были НПС-ами, и воскресить их после убийства было уже нельзя.

Конечно, реабилитанты могли воскреситься, но на финальный исход это не особо повлияет. Закон Нового Мира гласил, что если игрок умирает от руки НПС-а, он тут же возрождается в точке.

Однако смерть в групповой схватке отличалась от предыдущего исхода. Процесс воскрешения приостанавливался, пока битва не была завершена. Система ставила блок на воскрешение и контролировала зону точки воскрешения. Другими словами, если реабилитанты умирали, они больше не могли вмешаться в процесс битвы.

- Когда битва закончится, мы также не сможем воскреснуть одновременно.

Точка воскрешения могла возродить только одного игрока одновременно.

Игроки воскрешаются в точке возрождения в зависимости от времени смерти. Если все реабилитанты умрут, и враг захватит точку воскрешения, исход будет печальным. Андел не обращал внимания на убитых ассасинов.

- Эта битва может закончится только победой!

И сейчас его цель была буквально за углом. Андел усмехнулся и засмеялся, когда команду Джастисмена прижали к стенке.

- Вот заразы, такие шустрые…

- Проклятье, мои навыки никуда не годятся…

- Эх, два или три удара, и здоровья нет, сильные гады!

Даже если бы Джастисмен использовал свой навык Справедливости, он не смог бы драться с ассасином 1 на 1. К тому же, противников было очень много, и из боевого состояния выйти было невозможно.

В конце концов, иного выхода, кроме как сражаться с ними

всеми одновременно, не было. Однако их ловкость была гораздо выше, и каждый раз при попытке удара выползало предупреждение ***ПРОМАХ***. И затем, без сомнения, следовала контратака.

- Джастисмеееееен!

Роко исполняла Песню Жизни.

Мягкий голос Роко был слышен сквозь мелодичные звуки лютни. Здоровье Джастисмена, еще мгновение назад бывшее почти на нуле, начало быстро восстанавливаться. Если бы не поддержка Роко, битва закончилась бы уже давно.

Когда битва началась, ассасины применили свиток, запрещающий использование зелий восстановления здоровья. Однако этот свиток не имел никакого воздействия на песни Менестреля.

- Тьфу, опять эта девка!.. – крикнул Андел с напряженным выражением лица.

– Чего вы там возитесь? Убейте сначала ее! – кричал Андел ассасинам.

- Стоять! Я не позволю вам и пальцем дотронуться до нее!

Джастисмен и реабилитанты встали, преграждая путь ассасинам. Однако здоровья было все еще недостаточно, и команда быстро таяла.

Некоторые упали на землю в оцепенении.

- Ребята! - кричала Роко плачущим голосом.

Роко два месяца провела в команде Джастисмена. Они всегда выручали ее в то время, когда она не могла сражаться. Они были уже не коллегами, я старшими братьями. Хоть это была и игра, они падали от меча ассасинов… От рук ассасинов, нанятых Анделом…

Роко чувствовала сожаление и не могла сдержать слез. Оглушившие Джастисмена ассасины кинулись к Роко.

- Это конец, Менестрель!

- Ааа!

Клинок был приставлен к ее горлу. Роко даже не думала о контратаке, и просто подняла руки, чтобы защитить голову. И в это время по воздуху что-то пролетело.

Бах! Бабах! Бамс!

Прозвучал оглушающий лязг, и двоих ассасинов с хлопком отбросило назад. Роко была шокирована, и смотрела вперед округлившимися от удивления глазами. Перед ней стоял игрок, использовавший Незаметность.

На нем были кожаные доспехи и костяной меч в руке… это был Арк.

- Арк?..

- Похоже, я поздновато… - улыбнулся Арк.

- Арк? Это Арк?

Глаза всех сфокусировались на Арке после слов Роко.

- Арк-ним!

- Арк-хён, добро пожаловать!

Сид и Лоренцо со слезами радости смотрели на Арка.

Андел в шоке смотрел на Арка. Да, он изрядно удивился его появлению. Андел оставил одного ассасина на точке воскрешения, ожидая появления Арка там… То есть Арк даже не вступил в контакт с тем ассасином, и как-то появился здесь… Если он только не…

- Ты что… Ты не умер тогда?!

- Неужто догадался? Да, я не умер от твоих рук, как ты хотел.

- Но ведь в аду…

- Эх, да, мне потребовалось некоторое время, чтобы выбраться оттуда…

- Не может быть!!!

- Тебе стоит более реально оценивать ситуацию, прежде, чем делать выводы. Ты разве не знаешь, что целеустремленность на многое влияет?

- Целеустремленность?

- Я же говорил тебе. Надо было раздеть тебя догола тогда, - сказал Арк с улыбкой.

Андел прикинулся, что ему до смерти надоел этот разговор.

- Ты думал, что ситуация изменилась только из-за того, что тебе удалось сбежать?

Андел демонстративно указал на Джастисмена и его команду.

Верно. Когда появился Арк, здесь все еще было 12 ассасинов 120 уровня. С другой стороны у Джастисмена было 15 человек 60-70 уровня. Но их здоровье было меньше 50%. Один человек не изменил бы сейчас ситуацию. Даже если это был Арк.

- Ха-ха-ха, глупец! Ты не убежал, пока у тебя была возможность!

- В отличие от тебя, у меня хорошие манеры.

Однако Арк был до сих пор в замешательстве.

- Я совсем забыл тебе сказать, что привел из Ада своих друзей.

- Что? Друзей?

- Да. И сейчас они окружают тебя.

- Хозяиииин! – прозвучал за спиной Андела голос Дедрика.

Андел машинально обернулся за звук и остолбенел.

- Что?! Это еще что?

Земля вокруг хижины затряслась и из-за спины Арка начали

появляться маленькие фигурки. Они насчитывали примерно 100 человек. На всех были надеты капюшоны, поэтому разглядеть лица было невозможно… Но из-под капюшона выглядывали усы.

Верно, это были еноты – жители Подземного Мира.

Телефонный звонок, который слышал Арк, был от номера 1407, которого к этому времени уже убили в схватке. Так Арк узнал, что Андел привел 14 ассасинов, чтобы напасть на хижину.

Арк лихорадочно размышлял. 14 ассасинов точно преуспеют в убийстве всех 14 членов команды Джастисмена. На ум Арку пришли еноты.

- Да, они могут появиться в Каире через Иггдрасиля!

Арк немедленно поговорил с Иггдрасилем через Семя.

Копо был духовно соединен с Иггдрасилем и мог с ним разговаривать. Арк объяснил Иггдрасилю ситуацию и попросил помощи у старейшин.

Просьба о помощи была принята, и вторая артиллерийская дивизия вновь отправилась к своему командиру. Арк оставил Дедрика главным за подготовку к битве и помчался к хижине.

- Позволь представить моих новых друзей, - улыбнулся Арк Анделу.

- А теперь еще раз внимательно посчитай, на чьей стороне перевес.

- Ты… Ты… Чего вы встали? Убить его!

Андел истошно вопил, отдавая приказ ассасинам. 12 ассасинов подняли мечи и направились к Арку. 120 уровень. Определенно, поразительный уровень. Но за кого они держат артиллерию? Воины, пережившие спартанские тренировки Арка и побеждавшие монстров 150 и 220 уровня…

В этот момент десятки енотов, стоявшие возле леса, подняли оружие. И… Клац, клац, пушки были заряжены отточенными движениями и выстрелили в унисон.

Бах! Бах! Двойной удар!

Эта сцена заставляла сердце биться быстрее.

Отовсюду вперед летели разноцветный фейрверки.

Ассасины ничем не отличались от падающих осенних листьев. При каждой удачной атаке енотов их здоровье резко снижалось.

9 ассасинов умерли почти сразу, остальных разбросало в разные стороны.

Джастисмен и его команда ошеломленно смотрели на развернувшуюся сцену.

- Это… Это… Просто смешно! – поднял Андел голос, когда 9 ассасинов умерли от атаки.

Арк приказал остановить бомбежку и громко сказал:

- Я дам тебе шанс.

- Что?!

- Осталось 3 ассасина. В прошлый раз ты пытался убить меня тремя ассасинами. Я сражусь с ними. Пусть остальные отступят назад и наблюдают. И вне зависимости от результата, я забуду о наших плохих отношениях, - сказал Арк, глядя на Андела.

- Если честно… Мне это уже раздражает. Потому что я знаю, что такие люди, как ты, не сдаются, и я тоже не смогу сделать ничего хорошего, пока ты меня преследуешь. Так что давай решим все этой битвой.

Андел закатил глаза и с сомнением взглянул на Арка:

- И ты думаешь, что я в это поверю?

- Джастисмен.

Арк повернул голову к Джастисмену, и тот кивнул.

- При таком условии мы не будем вмешиваться. Я понимаю. Я не буду вас прерывать.

- Ну, как на счет этого? По-моему, это единственный нормальный выход.

Андел подумал некоторое время и кивнул.

- Хорошо. Ассасины… Это не вызовет никаких трудностей.

- Начнем?

Андел усмехнулся.

- Этот глупый человек не меняется. Разве ты не помнишь, какая ситуация была в прошлый раз?

- Я все прекрасно помню, - ответил Арк, холодно глядя на Андела.

- Тогда ты должен знать, как все закончится. Вперед, убить его! – приказал Андел ассасинам, которые немедленно вынули свитки.

«Запрет Восстановления», «Боевое состояние» и «Захват». То же комбо свитков, которое было использовано в прошлый раз. Ассасины хотели использовать свитки до того, как Арк что-то предпримет.

Атака мечом с трех направлений!

И глаза Арка засияли.

- Что ж, пора отомстить за мое прошлое поражение!

Арк имел огромное преимущество в дуэли.

В нем горело острое желание победы.

В прошлый раз трое ассасинов набросились на него беззащитного. Арк никогда бы не признал такого беспомощного поражения. Он не был бы удовлетворен, если бы условия битвы сейчас изменились.

Арк много чего узнал и Подземном Мире. Он хотел убедиться на деле, какой эффект теперь ему дают Три Чуда, несмотря на его

возросший уровень. Если сейчас он победит трех ассасинов, то результат налицо.

- Я могу выиграть. Нет, я ***должен*** выиграть!

- Темный Танец!

Арк слегка пригнулся, применяя его новый навык.

Внезапно все вокруг потемнело. В центре темноты мерцали три меча. Картинка выглядела как инфракрасный режим в фильмах про шпионов.

Арк, в первый раз применяющий навык, тоже почувствовал легкое замешательство.

- Что за? Я думал, что этот навык просто поднимает вероятность уклонения.

В это время он услышал звук летящего меча.

На земле перед ним появился красный отпечаток. Это было похоже на комментарии по работе ногами, которые он видел в книгах по боевым искусствам.

- И тогда мне нужно двигаться по этим отпечаткам?

Арк поставил ногу на красный отпечаток. Отпечаток исчез, и впереди появился новый. Чем больше раз он наступал на них, тем быстрее они исчезали. Хотя следовать за ними было и просто, но ему приходилось концентрироваться, чтобы успевать за их скоростью.

Однако эффект был действительно потрясным.

Шух, шух, топ, топ.

Он просто следовал за отпечатками.

Пока он концентрировался на них, он едва мог разглядеть движения ассасинов. Тело Арка двигалось, как ветер, и он успешно избегал всех атак.

- Боже мой!

Когда Арк избежал атаки ассасина и появился с другой стороны, все ассасины остолбенели от удивления.

Арк их изрядно удивил.

- Этот Танец Тьмы…

Арк ожидал, что в течение действия навыка у него поднимется защита и шанс ускользания от удара.

Однако эта техника была не так проста в использовании.

Танец Тьмы был очень похож на танцевальные игры, популярные много лет назад. Иными словами, в зависимости от ситуации на земле появлялись разные схемы работы ногами, и степень уменьшения урона зависела от того, насколько хорошо он эти схемы выполнил.

В первый раз он сделал около 40% ошибок.

Урон, нанесенный ассасинами, было около 250. Это означало,

что урон в 50% случаев не наносился вообще, даже принимая во внимание его защиту.

- То есть если процент моего исполнения повысится, я вообще смогу не получат никакого урона!

Кроме того, Танец Тьмы не предполагал использования рук.

Он фокусировался только на движениях ног. Однако по мере освоения навыка можно было и одновременно атаковать.

Конечно, на деле все было не так уж просто.

Если бы он сфокусировался на атаке, то пострадало бы уклонение. Это могло привести к получению неожиданного повреждения. К тому же, если исполнение падало до 30%, шанс получения критического урона заметно возрастал.

- Я смотрю на меч, заточенный с обеих сторон? Но если я смогу атаковать, сохраняя хотя бы 50% исполнения уклонения, эффект буде колоссальный! Сначала нужно привыкнуть к рисунку уклонения.

Арк не переставая использовал Танец Тьмы. В зависимости от ситуации схема шагов менялась. Естественно. Асасины почти никогда не использовали одинаковые схемы атаки. Однако после нескольких повторений Арк все-таки привык.

Атака избегалась посредством минимальных движений по уклонению и предполагала выход в удобную для контратаки позицию. Если смотреть в суть вещей, то эта стратегия была точно такой же, как и ранее использовал Арк.

- Да кто такой этот парень?!

- Эти движения!..

Ассасины пришли в полную растерянность после нескольких промахов. После того, как Арк использовал Танец Тьмы в четвертый раз, его техника уклонения улучшилась до 60%.

И тогда Арк начал контратаку.

- Темный Клинок!

Он использовал Танец Тьмы и Темный Клинок для комбо. Удар Тьмы!

Меч Арка мгновенно вытягивался и ранил ассасина в шею. Темный Клинок игнорировал защиту и наносил критический удар. Использование Удара Тьмы наносило еще 200% дополнительных повреждений.

Здоровье ассасина упало до 30% после первого же удара.

- Не может быть!

У Андела перехватило дыхание от такого урона.

- Ха, что, удивлен? Ты думаешь, я там зря время тратил?

Именно поэтому Арк предложил дуэль. За время, проведенное в Подземном Мире, Арк поднял свой уровень. Когда в прошлый раз три ассасина атаковали его, он был 90 уровня.

Однако за время исследования Подземного Лабиринта он набрал еще 5 уровней, а при командовании енотами в походе к Иггдрасилю – еще 21. Так что текущий уровень Арка был 116.

Но это было не все. После получения Темного Осколка, его атрибут Тьмы повысился до 40%. То есть, в плане статов это равнялось 162 уровню. К тому же, у него было неплохое снаряжение, оружие и броня. Ассасины знали стиль боя Арка до того, как тот упал в Ад. Однако сейчас этот стиль представлял собой абсолютно другое дело.

С другой стороны, ассасины были 120 уровня. С их темным атрибутом они дотягивали до 132. Даже с профессиональными ассасинами разница составляла 32 уровня…

Бам!

- Кхе… его перемещение…

Ассасин, получивший прямой удар Арка, упал.

Ситуация «трое против одного» упростилась до «двое против одного».

Арк использовал оставшиеся 400 очков маны для атаки Ударом Тьмы.

Под градом его атак умер еще один ассасин. Остался последний. Но манна Арка закончилась, а здоровье было на 30%.

А шкала здоровья оставшегося асасина все еще была заполнена на 80%.

- Итак, настало время игры навыков!

Арк использовал свой смешанный стиль атаки в отчаянной схватке против ассасина. С учетом разницы в уровнях Арк превосходил ассасина, используя одни лишь навыки.

Клац, клац, бамс!

Арк блокировал меч ассасина и применил Ответный Удар.

Он сильно ударил ассасина, и тот отлетел назад.

В то время, когда он приземлился, Арк посыпал его градом пинков.

Ассасин не хотел сдаваться. Собрав последние силы, он поднял меч и одним ударом отправил Арка в критическое состояние. Но в это же время получил мощный пинок в голову и умер.

- Фууух, я победил, - выдохнул Арк.

Он сам победил трех ассасинов 120 уровня!

- Он… Он победил!

- Арк победил!

- Уаа-ха-ха!

Реабилитанты, Лоренцо и еноты радостно кричали. Но в следующий момент радостные вопли сменились криками.

- А? Что?

- Арк, опасно!

Когда бой против ассасинов закончился, Андел напал на Арка. У Арка оставалось всего 180 очков здоровья. Если он пропустит удар в таком состоянии, это будет его последний удар.

Выглядело все ужасно.

Андел занес меч, целясь в шею Арка.

Затем возле Арка ярко вспыхнул свет.

- Что? Скелет?

Скелет, держащий меч и блокирующий щитом атаку Андела, появился прямо перед Арком.

Андел в непонимании смотрел на него, а Арк рассмеялся.

- Я знаю, как мыслят такие, как ты.

Конечно же, Арк не ожидал, что Андел выполнит обещание. Нет, он даже надеялся, что тот его не выполнит.

Он хотел проверить свои новоприобретенные навыки и знал, что Анделу не понравится результат. До конца дуэли он держал его в поле зрения.

Поэтому Арк намеренно оставил Анделу шанс для последнего рывка, пока сам находился в критическом состоянии. Он рассчитал время удара и высвободил Деймоса из меча.

Андел легко попался в ловушку Арка.

- Ты нарушил обещание.

- Ублюдок, почему же ты мне не поверил?

- Что за глупости ты мелешь в подобной ситуации?

- Черт! Не важно, чего мне это будет стоить! Я затащу тебя в Ад!

Андел достал свиток.

Это был свиток Перемещения, который уже стал визитной карточкой Андела.

- О нет, он снова!..

Джастисмен и реабилитанты оживились.

Арк только улыбнулся, вынул свиток и активировал его.

- Свиток Магнит, цель – Андел.

В то же время тело Андела размылось и начало силой притягиваться к Арку.

- Что? Что это?

- Разве я тебе не говорил? Это не просто игра, - поцокал Арк языком, изображая поддельное сожаление.

Когда Арк вышел из Подземного Мира, он не просто ждал енотов, а готовился к предстоящему сражению. Когда Арк освобождал деревни енотов, он тщательно собирал информацию по поводу свитков.

Он узнал одну интересную вещь о свитке Магнит. Помимо использования по прямому назначению – тащить цель вперед –

ему было и другое применение.

Если этот свиток активировался вместе со свитком Перемещения, эффект Перемещения исчезал.

Причиной, по которой свиток Магнита считался более крутым, чем Перемещения, - именно из-за этой скрытой особенности.

Это был так называемый эффект сопротивления свитков.

Поэтому, чтобы противостоять или устранить этот эффект, должна была следовать контратака.

Это было очень ценным плюсом применения свитков.

- Ты сказал, что я увижу? Ну что, время пришло?

Арк смеялся, приближаясь в напуганному до смерти Анделу. Но тот ответил отчаянным голосом:

- Ха, тогда просто прикончи меня! Я использовал свиток Лжи. Я не хаотический игрок, и, убив меня, ты сам им станешь! Твой уровень выше 100, ну что, сможешь принять такой штраф? Если да, после этого все НПС будут пытаться тебя убить! И после моей смерти у меня не будет проблем с НПС! Ты не выиграешь ничего, ха-ха-ха!

- Мерзкий ублюдок!.. – с отвращением произнес Джастисмен.

- Он думает, что мы чего-то боимся или что?

- Арк, отойди! Мы убьем этого кретина!

- Пожалуйста, подождите.

Арк спокойно вынул еще один свиток. Когда он активировал его, над головой Андела появилась фигура огромного меча. Меч ударил Андела, и его здоровье уменьшилось наполовину.

- Кхе, не может быть! Это…

- «Меч Правды»!

Глаза всех горели от восхищения.

«Меч Правды» - свиток, активирующийся только когда противник использует свиток Лжи. Он наносит огромный урон и снимает эффект свитка Лжи. К тому же, он на некоторое время делает игрока хаотическим.

Другими словами, не было никакой проблемы в убийстве Андела.

- Здорово.

- Это значит, теперь у меня больше нет шансов тебя убить?

Реабилитанты окружили Андела.

Но Арк потряс головой.

- Еще не время.

- Что?

- Вот, возьмите это.

Арк протянул реабилитантам несколько свитков, после чего их глаза ярко засияли.

- Хорошо, Арк, если ты просишь.

- Хе-хе, мы действительно сожалеем.

- Но мы ничего не можем поделать. Потому что мы действуем согласно девизу «Наступи на того, кто наступил на тебя».

- Конечно. Мы не обязаны справедливо к нему относиться. Он развязал эту драку.

- Что… Что вы собираетесь сделать? – бормотал Андел испуганным голосом.

Джастисмен, реабилитанты, Арк и даже Роко с улыбкой развернули свитки.

Активирован свиток «Беглый Взгляд»

Когда целью является сумка игрока, вы можете просмотреть ее содержимое.

Активирован свиток «Кража»

Возможна кража предмета из сумки цели. При смерти цели шанс выпадения этого предмета – 100%. Несколько похожих предметов расцениваются как один.

Все начали по-очереди применять свитки на Анделе.

Андел накупил множество различных свитков, чтобы раздать их ассасинам, которые теперь можно было продать за неплохие деньги. И сейчас он остался только в своей броне и с пустой сумкой. Целью свитка «Кража» было достать те вещи, которые можно задорого продать.

Но это было только начало.

- Разве я тебя не предупреждал? Я буду тебя атаковать, пока ты не потеряешь ***все***.

Активирован свиток «Захват»

При смерти цели шанс дропа 50%

Свиток был использован 4 раза.

Так как Андел был хаотичесим, при смерти риск дропа вещей значительно повышался. После четырехкратного применения Захвата, у него не оставалось никаких путей к отступлению.

- Ублюдок!

- А? Это еще что? Я ведь только начал!

Активирован свиток «Неудача»

Удача цели опускается до 0. Вероятность дропа в разных ситуациях максимальна. Если хаотический игрок умирает при Неудаче, он теряет 4 очка статов при воскрешении.

Арк с удовлетворенной улыбкой сказал:

- После проигрыша той битвы сейчас я должен вытереть об тебя ноги.

С напуганным взглядом Андел умер.

* * *

- Уф, хозяин! Эта женщина, остановите ее!

Дедрик громко вопил.

После освежающей схватки с Анделом Арк присоединился к группе Джастисмена, которую наконец-то встретил после долгой разлуки. Дедрик обратился в форму ребенка, что Роко сочла очень милым и начала преследовать его преследовать, чтобы потискать.

- Хе-хе, такой милашка!

- Это не хорошо, не хорошо!

- Эй, хватит бегать, иди поиграй с сестренкой!

- Поиграть с сестренкой? Я же говорю тебе, что мне уже 300 лет!

- Ладно, ладно. Тебе 300, но ты ведь ребенок?

- Я не ребенок! – отчаянно кричал Дедрик.

Однако Роко не слушала Дедрика, в конечном итоге догнала его и стиснула в объятьях. Внезапно к ним подошел Деймос:

- Ты же… Череп?

Деймос был очень рад и закивал головой. В отличие от Дедрика, Деймос не убегал от Роко, и они довольно быстро стали друзьями. Сейчас лоб Роко нахмурился, и она сказала:

- Ты выглядишь как-то нездорово.

Та-дам! После слов Роко Череп был шокирован и застыл на месте с дурацким выражением. После превращения Череп гордился своей новой формой, но всего за одно мгновение…

Клац, клац!

Деймос повернулся к поверженному телу Андела.

Его глаза блеснули, и он начал осматривать труп.

Как сумасшедший доктор, он просунул руку сквозь плечо Андела. Когда он вынул окровавленную руку, в ней лежала лопаточная кость.

- Только не говори мне, что ты можешь собирать кости и у игроков.

Когда Арк подумал об этом, его прошиб пот.

Деймос немедленно заменил свою лопатку на лопатку Андела.

Деймос использовал свой навык «Коллекционер Костей» для замены лопаточной кости.

При использовании костей игрока происходит обмен статами.

Деймос:

Сила +5

Выносливость +5

Мудрость -5

Интеллект -5

Андел:

Сила -5

Выносливость -5

Мудрость +5

Интеллект +5

В игре Андел был воином. После обмена костями его сила и выносливость уменьшились, а у Деймоса – поднялись. Анделу не повезло.

Деймос слегка изменил форму лопатки и пристроил ее к себе.

Улыбаясь, он шевелил плечом. Нет, выглядело, что он улыбался, но на самом деле, скорее всего, смеялся.

Злобно смеялся.

- Хотя статы и повысились… Выглядит это как настоящий ужастик. Деймос… каков же твой истинный характер?..

Череп, который еще несколько дней назад катался по земле, был уже не просто Черепом. Конечно, было хорошо, что он находил лучшие кости и поднимал статы. Но тот способ, которым он это делал, заставлял содрогнуться.

Реабилитанты, застыв, смотрели на странное поведение Деймоса. Выражение лица Арка тоже было ошеломленным, но ему пришлось с улыбкой объяснить все реабилитантам.

- Ха-ха, не волнуйтесь, у современных парней странные хобби.

Все реабилитанты в конечном итоге были успешно воскрешены. Лидер артиллерии енотов отсалютовал Арку:

- Командир, нам пора!

- Спасибо вам большое. И передайте мою благодарность старейшинам!

- Будет сделано! Уходим!

Артиллерия еще раз отсалютовала и выдвинулась в обратную дорогу. Джастисмен и реабилитанты с восхищением смотрели на енотов.

- Арк, что это было? Группа енотов сбежала из зоопарка?

- Они мои друзья из Подземного Мира.

- Подземного Мира?

Арк рассказал о событиях последних дней Джастисмену, и тот облегченно выдохнул с изумленным выражением лица:

- Получается, что это замечательно место! Если бы мы обо всем узнали раньше, мы бы тоже пришли на помощь.

- Простите, но простого входа туда не было. Не думаю, что вы бы смогли вот так просто туда попасть и выбраться оттуда живыми.

- Это точно.

- А, я кое-кого хочу вам представить!

Арк вынул из сумки Семя.

Джастисмен и реабилитанты смотрели на фигуру, появляющуюся из Семени. Это был Копо – герой клана Енотов. Под столькими взглядами иностранцев, уставившимися на него, Копо смущенно почесал голову.

- Ээ, здравствуйте, я – Копо, брат Арка-хёна.

- Оу!

Вперед выбежала Роко, наконец-то оставив Дедрика в покое:

- Ах, как мило! Енот размером с палец!

- А ты – Роко? Арк много о тебе рассказывал.

- Д-да? Правда? И что он обо мне говорил?

- Что у него есть очаровательная сестра. Ты и правда настолько красива, как я и предполагал. Могу я называть тебе сестрой?

А Копо неплохо ее нахваливал.

- Ах, какой ты милый! Мои братишки не такие милые, как ты! Да, называй меня сестрой. Если ты брат Арка, то и мой брат тоже. Ты сказал, тебя зовут Копо? Мы можем недолго поболтать? Расскажи-ка мне поподробнее, что Арк обо мне говорил?..

Роко взяла Семя и отошла подальше.

- Тьфу!..

Брошенный Дедрик пнул камень, приземлившийся возле Деймоса. Он, конечно, жаловался, но вниманием Роко наслаждался. Да, если бы она действительно так его раздражала, он бы просто превратился в летучую мышь и улетел…

- У меня довольно счастливая жизнь…

Мальчик-енот был довольно общительным. Роко, которая

интересовалась Арком, набросилась сначала на фамильяров, а потом и на Копо. Правда, в глазах остальных все это выглядело странно.

- Что… а, и правда.

- Кстати, как ты думаешь, что будет делать этот Андел?

- Не думай о нем, думаю, некоторое время он не будет заходить в игру.

- Но что если он попытается снова на тебя напасть?

- Может и так. Но я не против. Это – хаотический город, и здесь он окажется в сложной ситуации, но в других районах на воскрешение не буде накладываться такого штрафа. Так что если он атакует меня один раз, я верну ему вдвое больше. Для него напасть даже один раз будет сложно.

- Да, судя по тому, что мы сейчас видели, тебе не стоит беспокоиться.

- Ну… Теперь перед входом в игру Андел может нанять еще больше ассасинов. Хотя Лоренцо и другие преступники могут получить помощь от других НПС, с нами это не пройдет. Поэтому я думаю, что стоит уйти из Каира, пока здесь не стало еще более опасно.

- Точно. Наше время ценнее того парня.

- Но сначала мне нужно закончить кое-какие дела.

Глаза Арка заблестели. Он уже начисто забыл об Анделе и включил режим «Делать деньги».

- Сид. Ты можешь разобраться со всеми этими вещами?

Арк передал Сиду все, что собрал в Подземном Мире.

- Что? Это ведь… Это…

Глаза Сида расширились от зрелища такой огромной кучи предметов. Больше всего его поразили не объемы набитой сумки Арка, а руда – денежная единица Подземного Мира. Все 1600 штук листьев Нурунмы были использованы для приготовления Печенек Воинов и проданы енотам.

Напомним, сначала цена была 1Л. Но скоро Арк поднял ее до 2Л, так как ему не хватало ингредиентов. К счастью, к этому времени все еноты уже подсели на печенье, и иного выхода, кроме как купить его, у них не было. Благодаря этому Арк умудрился заработать 2400Л!

Даже если на покупку некоторых предметов ушло 500Л, у него все еще оставалось 1900Л.

- Откуда ты взял так много руды?

Арк, не показывавшийся долгое время, в конечном счете появился, да и еще и не с пустыми руками.

Сид все еще не мог до конца понять странного игрока по имени Арк.

- И ты хочешь, чтобы я продал все ЗДЕСЬ?! Если мы хотя бы дойдем до Гирана, я смогу продать это на 20% дороже!

- Это неважно, просто разберись с этим барахлом. И поменяй те, вещи, которые мы вытащили у Андела, на золото. Кроме свитков из Каира. С тобой пойдет Джак-тунг.

- Понятно.

Скоро Сид и Джак-тунг скрылись из виду.

Причиной, по которой Арк отправил с Сидом Джака-тунга, была его замечательная способность Мошенничества. Благодаря Арку Сид поднял свои способности по торговле, но он не мог продать больше вещей, если прибыль его составляла 15%. Но теперь благодаря навыку Джака-тунга он мог получить дополнительные 15%!

- Ну что, пора поставить финальную точку в нашем путешествии в Каир.

Арк возглавил группу реабилитантов, и все направились к Каиру. Оставалось завершить квест «Очистить имя Лоренцо», который до недавнего времени был отложен и слегка затянулся. Джастисмен отдал ему ключи от склада, и с запасами провианта все направились в лавку Уолксу. Уолксу заставили сесть и выслушать все объяснения Лоренцо.

- …Вот так все и было.

- Понятно. Я слепо сомневался в тебе, даже не предполагая, что на самом деле произошло. Извини, - сказал Уолксу голосом, полным сожаления. Лоренцо вот-вот был готов заплакать и качал головой:

- Нет, все эти плохие вещи начались из-за меня. Прости меня, отец.

- Отец? Ты считаешь меня отцом?

- Да, отец. Прости, что никогда так тебя не называл…

- Ясно, ладно, хватит об этом. Тебе должно быть сложно бороться с самим собой. Я никогда не думал, что у меня будут дети, поэтому я воспитывал тебя строго и старался не показывать свою любовь. Я не знал, что это было так болезненно для тебя. Давай забудем это прошлое. Если ты решил начать все с чистого листа, то пусть будет так!

- Отец!

Лоренцо и Уолксу хлюпая, обнялись.

Реабилитанты тоже всплакнули, глядя на воссоединение отца с сыном. Хотя они были и НПС, путь Лоренцо был похож на путь реабилитантов.

- Хён-ним, справедливость – действительно хорошая вещь.

- Хм, да, - удовлетворенно кивнул Джастисмен.

Однако в глазах Арка слез не было:

- Итак, Уолксу. А теперь давай все внимательно посчитаем.

- Посчитаем?..

- Чему ты удивлен? Ты уже забыл про свое обещание?

- Обещание?.. А, ха-ха, конечно нет! Разве я не обещал тебе, что продам любой предмет с 40% скидкой? Если тебе нужно что-то из этого, только скажи. Я все, что угодно сделаю для человека, который спас моего сына. Так я у меня есть свой бизнес в столице, и я не последний человек, я приберегу нужные тебе предметы, даже если они будут нужны кому-то еще.

- Отец! Подожди! Ты что?..

Но Лоренцо слишком поздно заткнул отцу рот ладонью. Глаза Арка блестели.

- Ты пообещал, что даже если эти предметы будут кому-то нужны, ты все равно оставишь их для меня.

- Эм, да, а что?

- Нет-нет, ничего. Давайте начнем подсчеты.

Арк положил на стойку кошелек и усмехнулся. Лицо Уолксу исказилось от ужаса.

Украшенный вышивкой кошелек на стойке содержал в себе невообразимую сумму денег.

- 5… 5500 золотых?

Арк, смеясь, кивнул головой.

Да, за короткое время Арк собрал 5500 золотых.

Когда Арк пришел в Каир, у него была всего 1000 золотых. Когда Арк отправлял Сиду вещи из Подземного Мира, он заработал еще 300.

Однако самой большой частью этих денег была прибыль за печеньки, проданные енотам. Как и ожидалось, способ заработка денег был ужасным. Затем Сид, используя свои навыки, продал руду, за каждый кусок которой он заработал по 30 золотых. Всего 570 золотых.

Благодаря этому у Арка накопилось 1870 золотых.

Затем, вещи, которые были вытащены у Андела. Свитки в Каире продавались в большом количестве, так что продавать их обратно тут же смысла не было. Однако оставшееся обмундирование было продано за 500 золотых. То есть теперь всего насчитывалось 2370 золота.

Конечно, планы Арка на этом не иссякли.

- Мне нужно еще больше!

- Джастисмен, братья! Я гарантирую, что если я куплю предмет и продам его другим игрокам, прибыльность составит 50%!

- Точно…

После того, как Арк объяснил план действий, все кивнули.

При покупке предмета прибыль гарантирована. Не было никого, кто бы отказался от таких сделок, только чтобы сэкономить денег.

- Отлично, значит, вкладываются все.

- Но я не знаю, каков будет итог, если группа поделит заработок.

- Даже если у тебя всего несколько тысяч золотых, этого остаточно, чтобы начать бизнес…

- Не могу нарадоваться, что все могут пойти…

- Хи-хи, это ты – наше благословение. Ты лучше всех зарабатываешь деньги, - сказали реабилитанты с довольными улыбками и начали собирать свое золото. Они были 60 уровня, но далеко не бедняками. В конце концов, все реабилитанты обладали черными навыками. Даже в игре они использовали навыки, которые имели в жизни, чтобы выживать и зарабатывать.

С самого начала игры золото можно было купить в аукционном доме. После опустошения кошельков было собрано 4000 золотых. Однако Арк решил не инвестировать все деньги.

Арк посоветовал потратить 2000 золота на покупку снаряжения.

- Хён-ним, сейчас самое время обновить экипировку. В Подземном Мире есть много предметов, которые трудно найти где-либо еще. Цены высоковата, но за качество я ручаюсь.

Реабилитанты радостно и быстро поверили словам Арка и расстались с 2000 золотыми.

Арк прихватил мешок с деньгами и быстро вернулся в Подземный Мир через Иггдрасиля.

Арк был героем, вызволившим Подземный Мир и критической ситуации.

Поэтому, отношения с енотами у него были весьма близкими, он получал 30% скидку на все предметы, которые хотел купить.

- Уау, это шутка?

- Этот кинжал дает дополнительный урон при сильном ударе?

Реабилитанты с восторгом рассматривали вещи, купленные Арком в Подземном Мире.

Эти вещи продавались в городе ремесленников, поэтому соотношение цены и качества было самое лучшее. Для средних по цене вещей качество тоже не уступало.

Дроп ассасинов был разделен, все переэкипировались, повысив свои атаку и защиту.

Однако Арк предложил идею покупки экипа не только по причине необходимости обновления обмундирования реабилитантов. Арк смотрел на радующихся реабилитантов, и тихо сказал Джак-тунгу:

- Джак-тунг, из-за успешного выполнения квеста у меня есть скидка на покупку вещей. И у меня остались кое-какие деньги.

- Оставь их себе, считай это чаевыми.

- Спасибо, у меня как раз напряженная ситуация с деньгами.

- Забери их и не говори ничего. Ты слишком честен, чтобы просто спрятать их.

Хотя реабилитанты и были хулиганами, они отличались добросердечностью. По этой же причине сюда не был включен Сид с его навыками торговли. Арк уже успел поработать на нескольких временных работах, и прекрасно понимал характер реабилитантов.

- Уоу, Хён-ним, спасибо огромное!

- Брось, мы не будем плакать о такой сумме. А кстати, сколько сдачи осталось?

- 600 золотых.

- 600 золотых?!

Реабилитанты громко засмеялись. У Арка не было никаких способностей к торговле, и все полагали, что от первоначальной суммы денег осталось не больше 100 золотых, если у Арка 5% скидка.

Если бы они сразу узнали, что сдачи осталось 600 золотых, они бы не бросались словами.

Однако поезд уже ушел. Реабилитанты гордиличь своей частью и добропорядочностью, поэтому слов обратно не взяли.

Как и ожидалось, Арк об этом знал.

- Хён-нимы такие щедрые.

- Ха-ха-ха, точно! Наша щедрость не имеет пределов.

- Но 600 золотых?

Реабилитантов бросило в холодный пот, хотя они продолжали не подавать вида. Таким образом, к состоянию Арка прибавилось еще 600 золотых.

Оставались еще 2000 золотых от реабилитантов. И если считать деньги Сида и Роко, то всего 5500 золотых.

- Ты собираешься купить все предметы на эти деньги?

- Да, а ты полагал, что мне не хватит?

- Даже если кто-то еще захочет купить их?..

- Обещание есть обещание.

- Ты и правда… - Уолксу вздохнул и кивнул.

- Хорошо, раз обещал, значит продам. Но по-моему, ты выбрал неправильную профессию. Тебе лучше бы быть торговцем. Потому что для тебя дружба дружбой, а про деньги ты никогда не забываешь.

- Спасибо за комплимент.

- Ха-ха! Ладно, я все устрою, - разразился смехом Уолксу.

Жизнь Уолксу как торговца закончилась. Но его жизнь в качестве отца только начиналась. Поэтому вопросы прибыли и убытка сейчас ничего не значили.

Уолксу охотно передал все предметы Арку. Они были довольно дорогими, продающимися только в Каире, и более того – только в лавке Уолксу. Цена свитков была немаленькой. Однако Арк купил 10 неборов, пока все 6 сумок Сида и свободный рюкзак не забились до отвала.

- Ах, Арк-ним, сумки уже трещат по швам.

Однако Сид радостно смотрел на сумки, предвкушая близкую выручку от продажи всех этих сокровищ.

- Сид-ним, контракт!

- Ах, да!

Сид трясущимися руками писал контракт.

Торговое соглашение.

Соглашение: перепродажа вещей текущей команды. Контракт вступает в силу в того времени, как предметы будут переданы Сиду в Каире. Вся выручка от продажи предметов будет распределена Сидом согласно доле каждого.

Это было торговое соглашение на 5500 золотых!

Не важно что, Арк никогда бы не доверил такую сумму Сиду без подписания контракта. Но сейчас он уже мог доверять ему на 100%.

- Я не могу поверить, что действительно подписал контракт на 5500 золотых! – смотрел Сид на Арка со слезами радости на глазах.

Согласно долям Арк получал 58%, Джастисмен и реабилитанты 30%, Роко 5% и Сид 7%. Инвестиции Роко и Сида были не такими ж и большими.

Сид постоянно концентрировался на повышении навыков, поэтому его прибыль составила не так уж и много.

А Роко была символом команды, поэтому много инвестировать не стала.

Однако когда речь шла о тысячах золотых, даже 5% были внушительной суммой.

5% от 5500 это 275 золотых. Ожидаемая прибыль была 40%, поэтому финальная цифра составляла 385 золотых.

Сид вложил 7%, то есть 577 золотых. Этой суммы ему как раз бы хватило на то, чтобы расплатиться с долгами и восстановить свое положение.

К тому же посредством торговли менялся сам персонаж. Если он торговал с игроками вне магазина, его навыки возрастали и опыт увеличивался.

40% прибыли за продажу всех предметов означало большую сумму денег. И теперь штраф, наложенные на Сида за не-продажу шелка, больше не был проблемой.

- Это стоит того, чтобы некоторое время играть роль мешка для Арка!

Его горестные чувства быстро покидали его.

Арк с теплым выражением лица спросил Уолксу:

- Но что ты будешь теперь делать?

- Я… Я не мог вернуться в столицу, и мне пришлось оставаться здесь. Но теперь я хочу вернуться и начать новый бизнес.

- Это правильно.

- Ты беспокоился о той толпе, которая неблаготворно влияла на Лоренцо?

- Не волнуйтесь, - выйдя вперед, произнес Джастисмен. – Мы решим эту проблему, так как мы все равно направляемся в столицу.

- Вы и правда можете это сделать?

- Конечно. Я уже расспросил наших новых друзей о местонахождении остальных членов банды.

- Но зачем вам заходить так далеко? Вы ведь рискуете своими жизнями! – Уолксу обеспокоенно смотрел на них, но Джастисмен засмеялся и покачал головой:

- Ха-ха, а как я смогу добиться справедливости, если постоянно пекусь только о своей жизни?

- Верно. Мы пришли сюда ради справедливости!

- К тому же, только преступники смогут справиться с другими преступниками.

- Поэтому я учил их настоящим ценностям жизни.

- Спасибо вам, я очень ценю это.

- Что ж, это самое малое, что мы можем сделать после того, как скупили у Вас весь магазин, - рассеянно ответил Джастисмен.

Джастисмен присоединился к Арку, упорядочивавшему все, что они купили в Каире.

- Итак, точка назначения определена.

- Да. Вообще-то она была нашей изначальной точкой.

- Можно ли мне сопроводить тебя?

В это время в разговор вмешался Сид.

- Да, вещи, купленные в Каире, в столице можно продать дороже, чем в Гиране. В столице больше высокоуровневых игроков, которые могут позволить себе купить их.

Да, золота было не 100 и не 200, а 5500… Даже 1% прибыли равен 55 золотых. Однако если в столице мы продадим все дороже, это осчастливит нас еще больше. И если я с реабилитантами, дорога не будет так опасна.

- Мне нравится эта идея. Но и я хочу пойти в столицу.

- Ты тоже?

- Да, мне тоже нужно там кое-что сделать, - ответил Арк и кивнул.

Итак, группа покинула Каир.

Самое время переместиться в другое место. И Арк помнил про обещание повстречать Шамбалу на арене столицы.

Он участвовал в делах, которые до сих пор откладывались.

- Но мне нужно посетить Гиран и сообщить о результатах квеста в Магический Институт.

- Что ж, в Гиран хотя бы есть вход. Не вижу проблемы зайти туда.

- Значит, идем все вместе? - Роко была счастлива услышать слова Арка.

- Это наш первый раз, когда мы путешествуем вместе!

- Да-да, как замечательно, что Арк путешествует с нами, как ты того и хотела!

- Джак-тунг! – крикнула на него Роко с покрасневшим лицом.

К счастью, лицо Арка тоже было красным по непонятным причинам. Откуда-то дул освежающий ветер.

- Я рад, что могу смеяться с людьми, которых считаю свой семьей.

Глава 8. Спарринг

Арк покинул Каир вместе с командой Джастисмена.

Они направились к столице королевства Шуденберг, Селебриду. Недавно докладчик объявил о последних новостях:

- Внимание всем жителям королевства Шуденберг! Бристоль, Княжество Синиус и Королевство Бавария больше не воюют! Три стороны подписали мирное соглашение. Долгой войне наконец-то подошел конец!

- Ура!

Все НПС и игроки радовались неожиданным новостям. В Новом Мире были три человеческих королевства. Отношения между Бристолем, Синиусом и Королевствами Шуденберга были очень натянутыми. А так как три королевства граничили между собой, перейти их границу для игроков было очень сложной задачей. Пока НПС-ы Нового Мира полагали, что они находятся в состоянии холодной войны, игроки терпели определенные лишения. Игроки, начавшие играть в разных государствах, не могли пересечь границу и встретиться. Докладчик поднял руку, чтобы усмирить толпу, и снова заговорил:

- Внимательно выслушайте суть Договора о Перемирии. Люди свободны торговать с любым из Трех Королевств. Если вы пересекаете границу для торговли, вам дается право избрания и налагается 5% тариф…

После того, как он долго и нудно оглашал условия договора, он ненадолго остановился и перевел дыхание.

- Это была самая важная информация Договора о Перемирии. К тому, в пограничны районах трех королевств запрещены драки. Три стороны провозгласили свободным достаточно большую территорию границы.

- Границы?

- Да. Все в этой зоне будет в свободном доступе для иностранцев.

Все игроки открыли рты, а докладчик продолжал, как ни в чем не бывало. Он очень просто объяснил суть договора. Официальное имя этого трехстороннего пограничного региона было Нагаран. Некоторое время назад на границе трех государств происходили постоянные стычки. Однако в последнее время произошло много событий, таких, как например, ивент-квест в Джексоне и другие события Нового Мира, и три стороны пришли к заключению, что войне должен прийти конец. Договор о Перемирие был подписан, когда из Нагарана были выведены

солдаты всех королевств. В результате эта огромная территория осталась пустой. Три короля начали думать, как же заполнить образовавшуюся пустоту. В голову им пришла идея об иностранцах. Иностранцы были незнакомцами, которые вели свои дела, не вникая в интересы и проблемы трех королевств. Причина, по которой Нараган открыли для иностранцев, была проста. Если эту зону заполнят иностранцы, но она может стать военной пограничной зоной. К тому же, иностранцы будут вкладывать деньги в эту территорию, что не оставит три королевства в проигрыше. Лидерам эта идея очень понравилась.

Однако, хоть и звались они Королями, но оставались НПС-ами. Конечно, они думали, что обладают самосознанием, но это был лишь сценарий Нового Мира.

<Эпизод 2: эра лидерства иностранцев> начался.

- Если Вы являетесь членом выдающейся гильдии воинов, Вам будет дано право занять замок. К тому же иностранцы, занимающие замок, получат титул барона от трех Королей!

Таким образом, докладчик объяснил основные правила нынешнего правления. Занять замок было просто. В верхней части Нагарана существовало место, называемое Троном Правления. Если первый севший в него человек оказывается лидером гильдии, он становится Хозяином замка. После этого место нужно было защищать в течение 24 часов реального времени, или трех дней в игре, и отбивать атаки других гильдий. Если оборона прошла успешно, Хозяин замка может активировать защиту замка, действующую на определенной сфере его влияния. Однако условия пребывания в статусе Хозяина не были постоянными. Игрок, занимающий это место, должен проходить испытание каждую неделю. В случае проигрыша власть отбирается. Так же они должны вкладывать деньги в развитие замка, даже не зная, поможет это ему или нет.

Однако после объявлений докладчика среди игроков поднялся шум и суматоха.

Игроки могли стать хозяевами замка! Это было серьезным поворотом событий! Это была уже не просто развлекательная игра. Если посмотреть на историю корейских игр, захват замка первый раз был в игре «О». Занятие замка обеспечивали гильдии огромное богатство и честь. После года правления также можно было захватить дом. Новый Мир был новым поколением игр, и деньги были его неотъемлемой частью. Возможные вознаграждения должны быть просто неописуемые. Даже докладчик уделил этому особое внимание: как только игрок становится Хозяином, у него появляется право взимать налог. Кроме того, если нужно, хозяин может изымать у игроков

имущество. Конечно, установить тиранию было проще всего, и трон приходилось охранять. Но в любом случае, власть хозяина замка была почти безгранична.

- Я не могу обращать внимание и на это, когда под ногами болтается этот Арк, - Алан сжал кулак. Только что он получил звонок от Андела.

Он потратил 1500 золотых для найма 15 ассасинов и послал их к Арку. Однако план не сработал. Как вообще 15 ассасинов 120 уровня могли не прикончить его? Вдобавок, когда план провалился, Андел пришел плакаться к нему…

- Тупой ублюдок!

Найти Темное Братство было очень сложно, и непросто было договориться на работу. Алан рискнул своими очками славы и тоже ввязался в это дело. После найма 15 убийц его очки славы заметно упали. Но, похоже, все это только сыграло на руку Арку. Конечно, немалую роль в этом сыграл и Андел. Он никогда бы не подумал, что реабилитанты вообще могут противостоять или что откуда-то появятся НПС. Но главной проблемой был идиотизм Андела.

Новый Мир не был такой простой, какой ее считал Андел. Ассасины могли бы действовать лучше под лучшим руководством. Иными словами, если сам клиент работает неправильно, то и эффективность работы ассасинов нулевая. И уровень игрока при этом не был самой главной проблемой.

- Как и ожидалось, мне не нужно было доверять ему!

Андел стал причиной потери его инвестиций. Даже после смерти Андел не признал, что его навыки на самом деле были лучше навыков Арка.

- Даже организация не смогла справиться с Арком и его командной работой. А с появлением НПС ситуация еще более усложнилась. Арка нужно устранить, пока он не прошел экзамен. Если это вообще возможно, нужно найти его как можно скорее…

Алан тряхнул головой.

- Нет. Я не могу упустить эту возможность только из-за Арка.

Алан уже заранее был в курсе информации по поводу «Эры лидерства иностранцев». Взятки работали и в реальности, и в игре. Святой рыцарь Алан был одним из немногих игроков, у которых имелся доступ к Собору. Теперь там он мог подслушать разговоры НПС, отношения с которыми у него были на уровне близких.

- Они уже приняли решение открыть Нагаран иностранцам. И если ты сейчас будешь двигаться в этом направлении, то собор впоследствии тебя поддержит. Понимаешь?

Не так давно епископ церкви по секрету сказал это Алану.

Несмотря на то, что регион должен был привлекать только иностранцев, НПС с определенным уровнем власти тоже хотели приложить сюда свою руку. Так как прямо сделать этого они не могли, оставался вариант союза с влиятельным игроком, способным контролировать Нагаран. Три самые влиятельные гильдии скорее всего, предпринимают похожие шаги. С этого времени Алан забросил свои задания и сфокусировался на развитии гильдии. Для Андела вступительный экзамен был не важен, чего нельзя была сказать об Алане. У него была причина присоединиться к Global Exos. Поэтому Алан полагал, что занятие властной позиции поможет ему пройти экзаменационное тестирование.

- Система игры не предполагала легкого занятия замка. Но если уж его занимали, то гильдия могла установить огромный налог и поднять свое влияние. Сейчас - самое время сделать первый шаг. Скоро игроки осадят замок и будут сидеть там день и ночь. Мне нужно собрать всю свою силу, пока другая сильная гильдия не заняла замок.

Глаза Алана блестели.

- Даже если я ничего не вынес из этих нападений, организация Темный Брат до сих пор считает Арка врагом. Потому что 18 их ассасинов были убиты… Я оставлю Арка на них. А когда я обрету эту силу, я смогу размазать Арка, когда захочу.

Алан принял решение и немедленно выдвинулся в гильдию. Неделю назад он инвестировал огромную сумму денег в гильдию Падающий Клинок. Большая часть членов гильдии была кандидатами экзамена. По сравнению с игроками, просто наслаждающимися игрой, уровень этих ребят был выше и развитии они были сильнее. Он собрал их, чтобы занять замок. Одно только это событие уже должно впечатлить персонал из Global Exos. Алан посмотрел на красивую эльфийку, ждущую в гильдии, и сказал:

- Лариэт-ним, я ждал вашего прибытия.

- Да, я слышала.

- Это объявление точно имеет решающее значение для прохождения экзамена. И Лариэт должна получить столько же очков, сколько и я, как второй человек в гильдии.

- Благодарю.

- Пожалуйста, следуй за мной. Так ты точно сдашь экзамен.

- Хорошо… - мягко ответила Лариэт, избегая взгляда Алана. Она чувствовала себя не в своей тарелке при приближении Алана. Даже после ивент-квеста в Джексоне…

- Только не говори мне, что это… из-за Арка?

Когда дело касается женщин, у мужчин тоже проявляется

интуиция. У Лариэт сложилось хорошее впечатление об Арке. Когда Алан понял, в чем дело, он со злостью нахмурил лоб и некоторое время молчал.

- Да, ты не отличаешься от других девушек. Когда у меня будет все в этом мире, ты будешь просить моего внимания. Да, ВСЕ В ЭТОМ МИРЕ БУДЕТ ЗАВИСЕТЬ ОТ МЕНЯ. Ты не можешь уйти от меня, пока я сам этого не захочу.

Алан развернулся.

- Собери всех членов гильдии Падающего Клинка.

* * *

Красотка, стоящая за стойкой администрации Global Exos, вздохнула. Она принимала участие в экзаменационном тесте под именем Лариэт.

В последние дни она часто вздыхала.

Алан становился все более деспотичным. Поначалу он был добрым и дружелюбным человеком.

Конечно, ее целью игры было прохождение экзамена. Но цель эта была не единственная. Она относилась и к тем, кто наслаждался Новым Миром. Именно поэтому она и была с Аланом, который играл более активно, чем остальные. Но в последнее время Алан изменился. Ее коллега внезапно начал подавлять и доминировать.

Когда кто-то их намеревающихся пройти тестирование, приходил к Алану, требовалось пройти ряд испытаний. Затем он получал доступ к контролю денег и власти. С другой стороны, если после этого они не хотели подчиняться Алану, он запросто мог вышвырнуть их из гильдии. Похоже, он играл только для того, чтобы набрать побольше очков на экзамене. Что сделало Алана таким нетерпеливым? Она не могла этого понять.

- Среди всех моих коллег текущая оценка Алана не очень хороша. Люди должны наслаждаться игрой. Две тысячи людей… Я не хотела, чтобы игра повернулась вот так…

- Эй, красотка! Тебе не идет такое хмурое выражение лица.

Парень, который ждал неподалеку, подошел к ней и заговорил.

Она взглянула на него и поняла, что это был человек из отдела планирования Global Exos – Хо Маянг-хвон.

- Да я и не хмурюсь.

- Если такая красавица будет сидеть на стойке администрации с таким угрюмым выражением лица, моя мотивация точно упадет.

- Ничего страшного.

Кан Ми-су кисло улыбнулась, а Хо Маянг-хвон подал ей чашечку кофе, и снова заговорил:

- Если ты беспокоишься о вступительном экзамене, то это излишне. У тебя же есть друг по имени Алан? Отдел планирования уже обратил на него внимание. Его повышение идет быстрыми темпами, и его партнер тоже в тени не останется. Если будешь продолжать в том же духе, то точно пройдешь.

- Спасибо.

- Не стоит благодарности, - почесал голову Хо Маянг и, холодно улыбнувшись, собрался уходить.

В это время Кан Ми-су кое-что вспомнила и спросила:

- Вам известно что-нибудь об Арке?

- Арк? – Хо Маянг выглядел озадаченным. – Никогда о нем не слышал. Это твой друг?

- Да, если можно так сказать…

- Хм, я знаю id каждого, на кого обратил внимание отдел планирования. Но об Арке не слышал, наверное, он не играет большую роль в игре.

- Но я слышала, что в ивент-квесте он добился большого успеха! – сказала Кан Ми-су с озадаченным выражением лица. Да, большинство игроков знали Арка. Во время ивент-квеста именно ему все были обязаны успехом. Поэтому она не могла понять, почему же отдел планирования не знает его имени. Кан Ми-су объяснила это Хо Маянгу, и тот покачал головой:

- Правда? Странно… Это вполне заслуживает привлечения внимания. Но у нас 2000 кандидатов, возможно, мы что-то упустили. Я проверю.

- Пожалуйста.

- Ого! Мисс Global Exos Кан Ми-су просит меня проверить парня! Он тебе нравится? Я начинаю ревновать.

- Все не так.

- Ха-ха-ха, хорошо, хорошо. Не злись так. Мы разберемся.

Хо Маянг не преминул отпустить шутку перед уходом. Кан Ми-су посмотрела ему вслед с растерянным выражением лица. Среди всех тех людей на инвервью, Ким Хён-ву… Нет, Арк. Почему внезапно она вспомнила его имя? Она правда не знала. Но Арк отличался от всех тех, кого она повстречала, и она очень нервничала по поводу его существования. Да, я всего лишь беспокоюсь. Только и всего.

* * *

- Это еще что? Если ты хочешь спать, делай это ночью!

Хён-ву потер сонные глаза, выслушивая жалобы.

Гвон Хва-ран схватился за голову.

- Ах ты! Ты играл вместе со мной. Внезапно соединение оборвалось, я прибежал его проверить… а ты спишь?!

- Я же сказал, что в Поземном Мире мне пришлось несладко, и спал я очень мало…

- Когда я был в твоем возрасте я мог не спать неделю!

- Ты что, был супер-роботом, разработанным для спасения нации?

- Любой может это сделать. Дело только в сознании.

- То есть если я уснул, у меня что-то не в порядке с сознанием? – надулся Арк.

Дядя Гвон рассмеялся:

- Ладно, у нас есть некоторое время, пока остальные снова не подключатся. И, значит, у меня есть время, чтобы представить тебе кое-кого. Я пытался представить их, но в последнее время не было момента.

- Представить? Это вроде группового свидания вслепую?

- Хватит молоть ерунду. Подожди немного.

Раздался звон, человек вошел в кафе и осмотрелся. Возраст - 30, рост - 170. На нем была футболка без рукавов, мешковатые шорты и шлепанцы, волочившиеся по земле. В общем, выглядел он как третьесортный гангстер. Он осмотрел кафе, взглядом нашел Гвона, и плюхнулся на стул напротив. Хён-ву посмотрел на дядю Гвона. Он был бывшим детективом. Пока он был при делах, он встречал и плотно сотрудничал с реабилитантами, но были и иные примеры. Были многие преступники, которые не очень жаловали дядю Гвона. Хён-ву не мог понять их чувств. Гвон Хва-ран поприветствовал собеседника.

- Почему ты так поздно?

- Эй, хён-ним. Разве я не присоединился к тебе, как ты и хотел? Когда ты перестал работать детективом, твоя жизнь явно улучшилась. С раннего вечера те парни писали в записной книге, и что, мне вызвать Национальное Полицейское Агентство, чтобы их увезли?

- Хватит играть. Полиция вмешается, только если ты окажешься бессилен.

- Думаю, полиции это сделать выгоднее.

Он улыбнулся и направил взгляд на Хёна-ву.

- Это твой друг?

- Да! Это – Хён-ву, поприветствуй его. Он юниор атлетического университета. Это – Ли Маянг-рён. Прежде, чем

стать детективом, он стал преступником.

- Приятно тебя видеть. Я – Ли Маянг-рён. Как ты уже услышал, я был преступником, а потом стал детективом.

Ли Маянг-рён улыбнулся и протянул руку для приветствия.

- Я – Ким Хён-ву.

Хён-ву пожал руку, не смотря на Гвона. И зачем ему понадобилось перерывать его сон? Просто чтобы представить его полицейскому?

- Хён-ву, ты сказал, что в последнее время много упражнялся?

- Да, 2 часа каждое утро.

- А, так вот почему твои навыки такие развитые в игре. Но просто упражнениям есть предел. Он работает в Национальном Полицейском Агентстве, которое находится рядом с твоим домом, и теперь ты можешь тренироваться в их зале.

- Да?! Но…

Хён-ву задумался. Он не чувствовал, что его движения как-то изменились за последнее время. Конечно, был предел одиночных тренировок. Но после упражнений его физическая сила повысилась, и ее хватило бы для нормального человека. Но Хён-ву применят таэквондо в игре. Поэтому у него было жадное желание повысить навыки еще больше. Но почем внезапно зал НПА? Хён-ву не предполагал этого и не слышал об этом раньше, он озадаченно смотрел на Ли Маянга, который уже не обращал никакого внимания на дядю Гвона.

- Это не обязанность. В наш зал приходит заниматься много гражданских. Там тренируется парень, который выступает в национальной сборной по таэквондо. Хотя его характер и ужасен, но ты можешь тренироваться и развиваться. А ты слышал о спортсмене, которого сместили из-за приступов жестокости?

- Эй, ты в своем уме? Зачем говорить такие вещи перед детьми?

- То есть мои занятия не будут никому мешать? Если наоборот, я их прекращу.

- Успокойся, ты никому не будешь проблемой. Но хочу тебя предупредить, что зал НПА отличается от простого зала по соседству. Не важно, какой у тебя характер, или есть ли у тебя дядя в полиции, если ты будешь валять дурака, тебе этого не простят…

Ли Маянг посмотрел на Хёна-ву сомневающимся взглядом.

- Ха-ха, ты, похоже, не понял. Хотя он и выглядит довольно обычно и окончил атлетический университет, он поразительно сведущий ученик. Разве в давние дни я тебе не рассказывал о парне, который залепил мне в челюсть спин-кик? Так он и есть

тот парень!

- А, так это и есть тот парень, который шатался по улицам и ввязывался в драки?

- Драки? Нет. Это было очень давно. В то время даже мне было страшно при его появлении. Сейчас он – совершенно другой человек. Он как будто снял оковы.

- А, аджуши! – закричал Хён-ву с красным от ярости и смущения лицом.

Да-да, был случай, когда какой-то парень напал на Гвона Хва-рана и пнул его в челюсть! Того, чей вид даже террористов заставлял трепетать в ужас!

Несколько дней спустя после аварии, в которой погиб отец Хёна-ву, Гвон Хва-ран навестил Хёна-ву. Его мать хотела с ним поговорить. Хён-ву пребывал в состоянии полной подавленности и расстройстве. Гвон Хва-ран говорил свои первые слова.

Однако до того, как он успел их закончить, Хён-ву злобно обернулся и ударил Гвона в челюсть. Если бы на месте Гвона был другой человек, суда с последующей выплатой компенсации было бы не избежать.

Гвон замер. Однако через несколько секунд он довольно рассмеялся.

Хён-ву помнил все, начиная со следующего момента. Он упал в обморок и очнулся возле кабинета интенсивной терапии, где лежала его мать. Он не знал, были ли его слезы слезами раскаяния или боли, которую он испытывал.

- Это был первый раз, когда я упал в обморок от жажды крови? Почему я боялся приблизиться?..

Хён-ву с досадой смотрел на Гвона, но тот делал вид, что ничего не произошло. Внезапно он ощутил на себе острый взгляд. Ли Маянг-рён, «третьесортный преступник».

- О, значит, этот парень пнул Гвона…

- Нет, это был всего лишь несчастный случай. Аджуши ничего мне не сделал.

- Так он просто проглотил этот удар? Этот парень?! Это что, шутка?! – рот Ли Маянга раскрылся от удивления.

- Ладно, вставай. Сейчас зал пуст, я хочу посмотреть на твои навыки.

- Сейчас? Но я…

- Этот парень так и будет хлюпать все это время? Иди за мной!

Как и у многих преступников, характер Ли Маянга был прямой. Можно сказать, что Хёна-ву приволокли в зал. Когда он только вошел туда, он подумал, что зал довольно мил. Он был забит разными видами тренажеров, и немаловажным фактором

было присутствие раздевалки и душа. Хён-ву заворожено озирался, а Ли Мяанг швырнул ему комплект сменной одежды. Маянг тоже переоделся.

- Надень. Размер должен подойти.

- Хорошо.

- Ты же не собираешься прийти сюда и ничего не попробовать? Ты же боец, так давай, работай! Кстати, ты можешь удивиться, но переодеваться в эту одежду тут запрещено. Даже гость не может этого делать. Невыполнение карается смертью! Так что пошевеливайся и иди в раздевалку!

Корейский детектив явно играл с правами человека. Хён-ву быстро переоделся и встал напротив Ли Маянга. Гвон Хва-ран наблюдал издалека. Ли Маянг почесал подбородок и сказал:

- В этом зале нет правил и фолов. Если двое дерутся, бой заканчивается, когда один из них уже не может двигаться. Если ты понял, то… начали!

Ли Маянг быстро сократил дистанцию и подскочил, как мячик. Его нога, двигающаяся как молния, попыталась пригвоздить Хёна-ву к полу. Хён-ву испугался и отошел назад на несколько шагов. Однако еще до того, как он закончил, Маянг изменил шаг и нацелился бить в висок. Рефлекторно Хён-ву уклонился, а Маянг был уже в нескольких метрах сбоку. Он двигался, как демон.

- О, а ты ничего. Я достаточно увидел, чтобы понять, в каком ты состоянии. Все, как и говорил Хён-ним.

Его атака дважды промазала, но голос Маянга был удовлетворенным. Даже сам Хён-ву удивился. Кики Ли Маянга были уровня профессионального бойца. Хён-ву, знания таэквондо которого были не такими глубокими, не шел с ним ни в какое сравнение. Может быть это было и совпадение, но Хён-ву избежал атаки в челюсть. Хён-ву уже дважды избежал атаки благодаря подготовке.

- Движения, выученные в Новом Мире, тоже можно применять на практике!

До этого дня он и не предполагал этого. Арк использовал техники уклонения, разученные в Новом Мире. Не только техники, выученные в реальности, работали в Новом Мире, обратное тоже было возможно. Инстинкты, приобретенные в игре и в реальности, смешивались. Но результат был очевидным. В игре в виртуальной реальности мозг игрока привык управлять персонажем. Хотя мозговые волны распознавались компьютером, от реальности движения почти не отличались. Сама идея применять навыки игры в жизни очень вдохновляла.

- Я думал, что не смогу увернуться от атак Ли Маянга после

того, как не смог увернуться от ударов лианами Кангуля. Но я избежал атак Кангуля несмотря на неровную землю под ногами. А если противник стоит на коврике – избежать атаки еще проще.

Хён-ву несколько раз пнул коврик и кивнул. Итак, спарринг начался! Нужно выложиться по полной! Хён-ву начал продвигаться вперед, спокойно дыша. Затем он начал увеличивать темп, затем резко ускорился и ударил.

- Вы только посмотрите, бьет, даже не задумываясь! А он хорош, хоть по виду и не скажешь.

Ли Маянг легко отбил удар, перенося вес попеременно на ноги. Но именно этого движения ждал Хён-ву. Хён-ву крикнул, повернулся и ударил ступней.

- Есть!

Хён-ву обернулся, чувствуя себя приободрившимся, но тут же застыл и раскрыл глаза от удивления. Его прошиб холодный пот.

Ли Маянг заблокировал его удар предплечьем. Однако пот прошиб не по этой причине. Его никогда не впечатляли обычные люди, но что-то блеснуло в глазах Ли Маянга. Сложно описать словами, что это было за чувство. Будто тело его было изрезано острым ножом. Хён-ву по опыту знал, что опасаться надо не накачанных громил. Он понял, что в глазах другого человека – яд. Это были глаза человека, который испытал много жестокости в своей жизни. Чаще всего таким взглядом обладали военные.

- Опасно!

Мозг подал сигнал об опасности, и Хён-ву отступил на несколько шагов назад. Он не двигался. Инстинкты подсказывали не делать резких движений перед хищником. Но Ли Маянг напал до того, как Хён-ву успел встать в стойку. Он действительно был похож на устремившегося вперед хищника.

- !.

Это было 20 лет назад?

Шел период К-1, когда соревнования по боевым искусствам процветали. Однако быоо очень много критики, и вскоре соревнования превратились в бесполезные спектакли, но ЧПБ[4] к этому времени уже неплохо развил и продвинул боевые искусства. Была нарисована линия победы или поражения, и результат определялся больше не духом и разумом, а систематическими тренировками и методикой. Да, боевые искусства развились именно за этот период. Но это была только техническая сторона. Этот период времени был использован как отступление. Опасные техники были запрещены, и для практических занятий это подходило лучше всего. Однако на занятиях ему не так много успели рассказать, и он понятия не имел, какие техники использовать было нельзя. Боевые искусства

появлялись, как клыки хищника. Однако сейчас оставалось не так много мест, где обучали настоящему искусству. Например, полицейские спецотряды учились сражаться, ставя на кон жизнь и смерть, и не важно, в какое время суток. А Ли Маянг-рён был лидером спецотряда. Хён-ву был знаком с таэквондо, где проливалась настоящая кровь. Уровень этой техники был выше обыкновенного. Но беда была в том, что очень хорошие техники куда-то испарялись.

К тому же Маянг был неимоверно кровожаден, так что странно, что Хён-ву как-то переносил эти атаки. Когда он блокировал рукой, он ощутил, будто по руке прошелся молот.

- Если он заденет жизненно важные точки, я умру!

Эта кровожадная атака заставляла думать, что к ней приложила руку сама смерть.

Но это пробудило упрямый характер Хёна-ву.

- Если я не положу этому конец, это будет продолжаться еще долго!

Хён-ву стиснул зубы и заставил ноги твердо стоять на полу. Удар! Возможность представится только один раз! Хён-ву ударил ногой, как ураган, когда ему представилась возможность. Ли Маянг перестроился для использования сайдкика, но Хён-ву быстро начал работать ногами.

- Танец Тьмы!

Это была та же самая схема работы ног, которую он недавно выучил в Новом Мире. Когда движения Арка усложнились, Маянг кинулся вперед. Хён-ву избежал атак Маянга и выпрыгнул перед ним, как резиновый мяч. Он вложил всю свою силу в один кик.

Глаза Ли Маянга выражали полнейшее удивление. Такая работа ног не применялась в таэквондо, поэтому он никак ее не ожидал. Однако он жил в мире, где непредвиденные ситуации могли стать кровавыми жестокими полями боя. Ли Маянг остановился и повалился на пол с раскинутыми в разные стороны руками.

Хрясь!

Судя по звуку, у Маянга сломалось ребро. Гвон Хва-ран, все это время молча наблюдавший за происходящим, вскочил:

- Хён-ву! Ты что, с ума сошел?

Хён-ву пришел в себя и увидел валяющегося на земле Маянга.

- Простите, я неосознанно перегнул палку… С вами все в порядке?

- Да, вполне сносно.

Хён-ву глубоко вдохнул и встал. Грудь болела, но настроение было весьма ничего. Спарринг… Как давно он не испытывал

таких чувств? К тому же навыки Ли Маянга были на несколько ступеней выше инструкторов, которые раньше обучали Хёна-ву. По ощущениям Маянг был сильнее, чем бойцы по телевизору. Хён-ву понимал, что возможность спарринга с таким противником была очень редкой. К тому же, это был не просто тренировочный бой… Хён-ву вытер пот со лба и улыбнулся.

- А вы научите меня паре техник? Я никогда не видел такого по телевизору. Давайте еще разок!

- Ого, вы только посмотрите на этого парня!

Ли Маянг нетерпеливо тряхнул печами, но остановился, увидев злое лицо Гвона. Он вздохнул и покачал головой:

- Нет, на сегодня хватит. Даже если сейчас боль терпима, завтра будет хуже. Возьми пару припарок перед уходом и не забудь приложить к ушибленным местам. И не забудь прийти в зал, когда настанет время тренировки. Я здесь с 5 утра до 7 вечера.

- Правда? Вы будете лично меня обучать?

- Да. А теперь иди прими душ и марш домой.

- Есть!

Хён-ву кивнул и поклонился, выходя из зала со счастливым выражением лица. Ли Маянг-рён взглянул на уходящего Хёна-ву и серьезно сказал:

- Хён-ним, вы же сказали, что он не тренировался уже 5-6 лет?

- Да.

- Ему 22?

- Да.

Ли Маянг рассмеялся после ответа Гвона.

- Ха-ха-ха, вот это да! Все возможно…

- Когда я только привел его к тебе, я забыл про то, что он использовал свои навыки в игре в виртуальной реальности. Я даже не знал. А он хорошо вырос.

- Отлично. Я подниму его уровень еще выше.

Гвон Хва-ран и Ли Маянг-рён засмеялись. В их глазах блестело озорство. Когда Хён-ву вышел из зала, на улице его уже ждала машина Гвона.

- Садись, я подвезу.

- Но ведь до моего дома всего несколько остановок.

- Хватит нести чушь и залазь!

Гвон Хва-ран запихнул Хёна-ву в машину.

Спарринг отнял у него больше сил, чем он думал. И вообще Хёна-ву сонного выдернули из дома и привели сюда, так что сейчас ему снова хотелось спать. Глаза закрывались. Когда он открыл глаза, обнаружил себя в незнакомом месте.

- А? Где это мы?

- Все, вылезай. Сейчас появится кое-кто, кого ты знаешь.

- Что?

- Все, я уехал.

Гвон Хва-ран уехал, оставив Арка в полном замешательстве.

- Что за?.. Встретить кого-то мне знакомого?

- А? Хён-ву-оппа?

Хён-ву застыл на месте. Он совершенно не знал, что делать.

Из магазина вышла женщина и уставилась на Хёна-ву. Голос был знакомым… Джан Хэ-сун. Он вспомнил, что она говорила ему о посещении вечерних занятий для поступления в университет, когда он еще работал в магазине. Хён-ву понятия не имел, где проходят занятия, но Гвон, похоже, был в курсе. И поэтому выбросил его из машины и укатил в обратном направлении.

«Черт, я думал, что это енот, а это медведь!..»

- Что ты тут делаешь? Ты что… Пришел меня встретить?

- А… Ну…

Хён-ву почесал голову и открыл рот. Хён-ву не был медведем. И он не хотел, чтобы Джан Хэ-сун так считала, хотя никогда этого и не говорил. Он не ненавидел ее. Но хотел, чтобы их отношения продолжались просто как отношения брата и сестры. Однако если бы он сейчас сказал это, то был бы не мужчиной.

- Ты голодная? Может… поедим рису? – сказал Хён-ву, глядя на смущенную Джан Хэ-сун. Однако она улыбнулась:

- Оппа приглашает?

- Даже если уложимся в 6000 вон.

- 8000 вон! Я знаю хорошее место токатсу неподалеку.

- Ладно. Тогда кофе из кофе-автомата.

- Ха-ха-ха, я поняла. Тогда прогуляемся туда пешком? Дорога ночью темная и страшная.

Джан Хэ-сун не упустила возможности схватить Хёна-ву за руку: может быть, дорога и вправду опасная?

Глава 9. Темный Силрион

- Хм, все это очень туманно… - вздохнул Арк, убив много времени на красный ключ.

Путешествие в компании с Джастисменом, реабилитантами, Роко и Сидом, как и ожидалось, заняло больше времени. Роко выходила из игры, когда ей нужно было на работу или учвебу. А когда Роко не было в игре, все остальные разбивали лагерь, пока Арк концентрировался на охоте. С Роко монстров можно было вообще игнорировать и двигаться прямо к Селебриду. На третий день компания наконец-то достигла Гирана. Пока Роко не было, Арк сходил в Магический Институт, чтобы завершить квест.

- Надеюсь, я не слишком поздно.

Шеннен встретил Арка с измученным лицом. Было видно, что он много выстрадал.

- Ты нашел, что я просил?

- Пузырек Сердца и Души был найден.

- Правда?

- Но есть кое-какая проблема.

- Проблема? Что случилось?

- Пузырек Сердца и Души сломался, и магия исчезла.

Арк спокойно объяснил ситуацию. Он встречал монстров, которые изменились из-за пузырька, и в течение битвы тот сломался… Но он не сказал, что те монстры на самом деле прежде были енотами и что под Субаруталпом заточен Нидхёгг. Иггдрасиль просил его сохранить это в секрете, чтобы обеспечить безопасность и спокойствие Северного Континента.

Шеннен вздохнул. Выглядел он подавленно.

- Если такова была ситуация, тут уже ничего не исправить.

- Простите.

- Нет, вы правильно сделали, что решили проблему, пока она не вышла за рамки. Вы не будете против, если Институт позаботится обо всем остальном? – вопросительно поднял голову Шеннен, как будто ожидая, что Арк попытается ему возразить.

Он сделал все возможное, чтобы найти Пузырек Сердца и Души, и политических проблем возникнуть не должно. Магический Институт беспокоился о других фактах. Никто не знал, как Пузырек Сердца и Души повлияет на развитие континента. В любом случае, был ли отрицательный эффект или нет, ответственность лежит на Магическом Институте. Но если Пузырек сломался – это меняет дело. Институт был частично виновен в потере Пузырька Сердца и Души из-за ненадлежащего хранения. Но по крайней мере они смогли избежать

катастрофического сценария.

- Мы понесем ответственность за то, что не хранили Пузырек надлежащим образом. Но главная проблема – наша сила, заключенная в этом Пузырьке, исчезла. Нам нужно найти какое-то оправдание тому, что мы не можем показать Пузырек королевским особам и остальным гильдиям… В любом случае, хорошая работа! Я не прогадал, выбрав тебя.

- Надеюсь, я оправдал ваши ожидания.

- Награды и достижения скоро будут.

Арк был рад. Шеннен продолжал говорить. Квест был составным, и сложность его повысилась до С+. Когда квест был окончен, Арк сразу поднял 4 уровня. Его неудовлетворенность тем, что он ничего не получил за выполнение квеста Полная Победа, растворилась. Но этого Арку было мало. Во-первых, Пузырек Сердца и Души заставил его искать воров, хатем он попал в Каир и Подземный Мир… целый месяц! Он проходил через все это не просто для того, чтобы повысить уровень. Арк жадными глазами смотрел на Шеннена.

«Может, мне еще раз дадут доступ к сокровищнице?..»

Но обещанной наградой Шеннена был старый ключ.

Ключ измерений Магаро (специальный предмет)

Давным-давно гений-алхимик Магаро оставил этот предмет как свое наследие. Магаро был из тех немногочисленных гениев Магического Института, кого можно пересчитать по пальцам одной руки. Он был широко известен за свои уникальные и эксцентричные идеи. В последние годы своей жизни он особенно увлекся организмами, живущими в разных измерениях. Магаро исчез, спрятав свои исследования где-то в Институте. После этого никто не смог отыскать его. Тот факт, что никто не знал, жив он или мертв, огорчал всех еще больше. Однако несколько лет назад этот ключ был доставлен сюда от имени Магаро…

- Это еще что?

- Разве ты не говорил, что интересуешься биологией существ?

Да, было такое. Когда Арк искал способ завершить превращение Змеи. Конечно, как только проблемы была решена, Арк начисто забыл о том разговоре. Но вот Шеннен, похоже, и не думал забывать.

- После этого я искал материалы в библиотеке, но так ничего и не нашел. Затем я вспомнил о ключе. К сожалению, у

Магического Института не так много материала, касающегося разнообразия видов. Когда Магаро исчез, он забрал все книги по этой области. Если ты найдешь его лабораторию, то найдешь те знания, которые тебе нужны.

- Но?..

Это шутка?.. Он чуть не умер и выполнял квест уровня С+ только ради того, чтобы получить какую-то информацию о разнообразии видов? Арк состроил неудовлетворенное выражение лица и уже было открыл рот, чтобы возмутиться.

- Это не просто книга. Магаро жил во времена расцвета магии, и он был одним из пяти самых сильных алхимиков континента. В частности, он был гением, он изобрел много нового. Свитки и магия Магического Института почти полностью основаны на его идеях. В его лаборатории должно храниться бесценное магическое знание.

Арк быстро закрыл рот. От слов Шеннена веяло запахом денег. Интереса до приобретения новых знаний у него не было. Но если наследие великого мага все еще цело и невредимо… Кто знает, что там спрятано? Если повезет, он может найти там новые магические предметы или выучить новый навык.

- Где находится лаборатория?

- Ты помнишь, что я рассказал об уходе Магаро? – спросил Шеннен, покачав головой. – После этого Институт собирал многих магов, чтобы найти его лабораторию. Но после нескольких десятилетий безуспешных поисков, эту идею отбросили. Даже ключ теперь был никому не нужен. И наследие, оставленное Магаро, тоже было позабыто…

- …

- Отдать тебе этот ключ – не только мое решение. Это ключ от лаборатории, в которой находятся все секреты Магаро. Хотя ее местоположение еще не было найдено, для Магического Института это очень ценный предмет. Мне непросто отдать его иностранцу.

- Что Вы имеете в виду?

- На собрании Магического Института Великий Мастер решил отдать ключ тебе. Он сказал, что если ты раскроешь это дело с похищением, ключ будет твоим.

Шеннен был президентом отделения Магического Института в Шуденберге. Для более высоких по уровню магов имелись отдельные титулы. Шеф Магического Института в Бристоле был Великим Мастером.

- Я не понимаю. Я даже никогда не встречал Великого Мастера. Если ключ так ценен, почему его отдали мне?

- Маги верят в тебя. Они бы никогда не приняли решения

оставить такое сокровище в руках тривиального человека. Зачем тратить тысячи воинов на поиски лаборатории, если это может сделать один человек?

Что происходит? Арк не верил своим ушам. Если человек чего-то хочет, ему нужно добиться этого самому. Однако в средневековье мировоззрение, похожее на взгляды Шеннена, существовало. Вроде того случая, когда Артур вытянул меч из камня и стал королем. А Новый Мир основывался как раз на средневековье. Теоретически Арк понимал рассуждения Шеннена. В любом случае, эти слова можно было и сопоставить со словами продавца в магазине «Эти вещи прекрасно на Вас сидят!», пытающегося продать что-то клиенту. Арк кивнул.

- Значит, этот ключ должен дать мне подсказку?

- Никто точно этого не знает. Однако ты уже дважды умудрился совершить невозможное. Ты создал чудо в Джексоне и умудрился найти Пузырек Сердца и Души, использовав только одну подсказку. Поэтому мы сделали вывод, что ты справишься и с этим заданием, и доверили ключ тебе.

Арк почувствовал некоторую обиду. Шеннен отдал ему ключ некоторое время назад, а теперь выясняется, что ключ ему не отдали, а ***доверили***. Хотя смыл не сильно различался, интуиция почуяла неладное.

- Эта компенсация не так проста, как кажется. Я прав? – спросил Арк, подозрительно скосив глаза на Шеннена.

- Как и ожидалось, ты проницателен. Да, ключ тебе отдали по моему приказу, а доверил его тебе Великий Мастер.

- Доверил?

- Да. После того, как гений Магаро исчез, его исследования были утеряны. Это наследие, которое Магический Институт не может оставить в стороне просто так. Поэтому я прошу тебя найти эту лабораторию. Конечно, я даже представить себе не могу, насколько сложно это задание. Но несмотря на его сложность, я верю в твои талант и развитие. И мы признаем твои права на все предметы в лаборатории. Как тебе? Возьмешься?

Шеннен предложил ему другой связанный квест. Алхимики могли создавать свитки и другие полезные магические вещи. А если алхимик был гением, можно представить, сколько всего будет в его лаборатории. И если Магический Институт отдает ему право на них…

«Это квест с огромной наградой!»

- Я понимаю. Это может занять некоторое время, но я берусь, - кивнул Арк и посмотрел в информационное окно.

Лаборатория гениального алхимика.

Шеннен рассказал Вам о гение-алхимике, пропавшим много лет назад. Он попросил Вас разыскать лабораторию Магаро. Когда Магаро исчез, не осталось ни одной подсказки о его местонахождении. Квест будет сложным. Однако если Вы сможете найти лабораторию, у Магического Института будет 100% доверие к Вам, и Вы получите достойную компенсацию.

Сложность: ?

Ограничения: Дружба с Магическим Институтом более 200 очков

Когда Арк завершил квест с Пузырьком Сердца и Души, дружба с Институтом поднялась до 100 очков. Когда он спас команду в ивент-квесте, каждому участнику полагалось по 50 очков. Благодаря этим 200 очкам он получил квест о лаборатории гениального алхимика.

«Если для этого квеста стоит ограничение в 200 очков, то я точно получу компенсацию»

- И Рыжеволосый, о котором мы уже говорили…

- Да? Вы узнали что-нибудь? – переспросил Арк, выпрямляясь в кресле.

Неизвестный НПС, пытающийся использовать Пузырек Сердца и Души, чтобы воскресить Нидхёгга. Скорее всего, это был самый важный НПС, найти которого нужно было, чтобы пройти экзамен Global Exos. Неизвестный. Однако в Подземном Мире Арк не нашел подсказок. Перед тем, как отправиться в Каир, Арк спрашивал о нем в Магическом Институте, но о нем ничего е было известно.

- Даже информационная сеть Магического Института не может ничего найти о его личности.

«Конечно, найти информацию о нем будет не так легко»

Арк был разочарован. Но Шеннен продолжил:

- Но Магический Институт тоже хочет разобраться, какую роль играет Рыжеволосый во всех этих событиях. Хотя, как я уже говорил ранее, у меня зловещее предчувствие. Мы продолжим собирать информацию, используя нашу информационную сеть. Возможно, впоследствии мы свяжемся с тобой, чтобы передать информацию.

Он получил обещание о сотрудничестве от Магического Института. Даже Иггдрасиль предложил использовать его корни, чтобы найти местоположение Рыжеволосого.

У него в руках была огромная информационная сеть.

«Если все обстоит так, то моя информация будет надежной в отличие от остальных игроков, доверяющих только организациям. Вероятно, я даже смогу пройти экзамен быстрее, чем все остальные»

- Пока ты будешь искать лабораторию Магаро или следы Рыжеволосого, периодически присылай мне отчеты. Мы создадим почтовый ящик на твое имя. Так будет проще поддерживать связь.

Был создан почтовый ящик.

Хм, непредвиденный бонус. Арк уже думал о создании ящика. Но для этого требовалось 50 золотых.

«Если бы я уже потратил деньги на создание ящика, сейчас я бы плакал от горя»

Так Арк получил новый квест. Перед уходом он кое о чем вспомнил и спросил:

- У Вас есть информация о флоре и фауне этого континента?

- У нас есть несколько книг, я думаю. Тебе они нужны?

- Да, думаю, они мне очень пригодятся.

- Правда? Но… Из Магического Института запрещено выносить книги. Ты сможешь загрузить себе копию.

- Благодарю.

Арк поклонился и вышел из Института. Он запросил информацию о флоре и фауне из-за рецепта Сияющей Эссенции Слизи, которую он создал в Подземном Мире. Поэтому ему в голову пришла идея использовать информацию Магического Института. После того, как Арк присоединился в товарищам и направился в Селебрид, его не покидало чувство какой-то незаконченности. Магический Институт перестал искать лабораторию. И единственной подсказкой был ключ. Он совершенно не знал, куда идти и что делать.

«Черт! Ну почему все получилось именно так? А я если я все-таки не найду эту лабораторию? Тогда выполнение предыдущего квеста уровня С+ было бесполезным, потому что получил я всего лишь этот ключ…»

- Оппа, что ты делаешь? – внезапно раздался голос Роко перед ним. Арк вернулся к реальности и отдал ключ Змее.

- А? Да ничего.

- Ты хоть знаешь, сколько раз я тебя звала? Ты снова ушел в свои мысли.

- Ничего особенного, кое-что обдумывал. А что?

- Ты еще не видел системное окно?

- Системное окно?

- Мы прибыли в Селебрид.

После слов Роко Арк запоздало уставился на системное окно. Информация на карте изменилась на Селебрид.

- Джастисмен и остальные ждут. Пойдем скорее!

Не дожидаясь реакции, Роко схватила его за рукав. Арк вспомнил, что Джастисмен насильно заставил его пойти на свидание с Роко. Она привыкла к Арку, а теперь спокойно могла схватить его за руку. Однако Арк не чувствовал, что отношение Роко ему неприятно. Роко протащила его через холмы на юг, где и ждала группа реабилитантов.

- Арк-ним, мы наконец-то прибыли. Это Селебрид, - указал вперед Сид с ошеломленным выражением лица.

Арк замер от удивления и восхощения.

У подножия холма, в сердце леса расположился Селебрид. Воистину столица Шуденбергского королевства поражала.

Город окружали огромные белые стены, в 3-4 раза выше стен обычных торговых городов. Город был аккуратно поделен на несколько частей: рынки, собор, аукционный дом, гильдии и другие здания – все это создавало красочную и красивую картину. Но в первую очередь внимание Арка привлекла обтекаемая форма города. В этот момент он полностью осознал, что прибыл в королевство Шуденберг.

- Вот мы и прибыли.

Прошла всего неделя после выхода их Каира.

* * *

- Все встречаемся здесь через час.

От ворот Селебрида все разбрелись в разные стороны.

- Оппа, мне пора на работу. Я зайду в игру примерно в 11 вечера.

- Арк-ним, мне нужно закончить мой эксклюзивный квест, который я получил в Гиране.

Роко вышла из игры, а Сид отправился в торговый район. Джастисмен повел реабилитантов в таверну. Таверна была местом, где от множества игроков можно было узнать кое-какую информацию об НПС-ах. Сейчас нужно было разузнать кое-что о ворах, угрожавших Лоренцо.

«У меня еще есть время до встречи с Шамбалой. Чем же мне заняться сейчас?»

На самом деле, определенного времени и места встречи у Арка и Шамбалы не было. Когда Шамбала покинул Джексон, он просто оставил записку, в которой было указано «Встретимся на

арене». Это было месяц назад. И Шамбала говорил именно об этом месяце. Октябрь еще не закончился, но с того момента прошло 29 дней. Арк открыл почтовый ящик и попытался найти Шамбалу. К счастью, сделал он это довольно быстро: Шамбала был зарегистрирован как пользователь почтового ящика. Арк немедленно отправил ему письмо. Он написал, что хочет встретиться у центральных ворот Селебрида в полдень 29 числа.

«Ответа не пришло. Возможно, он сейчас в другом месте…»

Арк решил осмотреться.

- Ух ты, здорово! Посмотри на те здания! Они просто удивительны! – воскликнул Копо с восхищенными глазами.

Копо видел только Подземный Мир, и вид Селебрида его очень потряс. Хотя Арка он потряс не меньше. Селебрид был другим районом, здесь собирались не игроки 50-70 уровня, а выше 80 или даже 100. Глаза Арка закатились. До этого он охотился вокруг Гирана и до сих пор не видел такого скопища высокоуровневых игроков.

«А ведь получить 100 уровень не так просто»

В регионе также были НПС, продающие редкие предметы. Количество и разнообразие было не такое богатое, как в Гиране, но каждая лавка продавала только высокоуровневые и запрещенные вещи. Лучшая броня Гирана здесь была всего лишь середнячком, а игроки продавали вещи с ограничением в 80 уровень.

- Ага! Это для плеч!

Арк остановился возле витрин с броней на вещевом рынке. Среди огромного количества доспехов были и те, которые можно носить на плечах, однако, в Новом Мире они все еще не завоевали большой популярности. НПС знали, что именно этим местам не уделялось достаточно внимания, и дроп с монстров был ничтожным. В Гиране таких вещей увидеть было нельзя. Минимальное ограничение – 80 уровень. Но здесь наплечников было больше, чем достаточно.

«Кожаный плечевой клинок. Звучит ничего так, защита 25»

Арк увидел новый предмет экипа и стоял возле него, размышляя.

«Цена – 300 золотых. Дороговато, но это было бы неплохим предметом экипа»

Но сейчас денег не было. Арк вложил все, что у него было, в покупку вещей в Каире, и сейчас в его кармане болтались лишь несколько золотых.

«После того, как Сид разберется с вещами, золото у меня появится снова. До этого времени ходить по магазинам смысла нет. Уже почти назначенное время, так что пора возвращаться к

воротам»

Арк подгадал время и вернулся к воротам. Через ворота входили и выходили тысячи людей. Кто-то похлопал Арка по плечу, и он обернулся: перед ним стоял игрок в черной маске.

- Эй, ты опоздал.

- Шамбала! – радостно закричал Арк.

К счастью, он проверил почтовый ящик.

- Ты назначил встречу на последний день месяца…

- Извини, я был немного занят.

- Хотя ты и прошел через все эти сложности. Ты уверен, что оно того стоило?

- Почему? У тебя дела?

- Нет, не совсем… - Шамбала почесал голову. – Просто… Я уже подписался на другой турнир.

Арк и Шамбала хотели встретиться не просто, чтобы поговорить друг с другом. Они хотели сразиться. Оценить навыки друг друга, но сделать это при зрителях. Однако Шамбала уже подал заявку на другой поединок до того, как проверил почтовый ящик.

- Другой поединок?

- Да. Завтра.

- Когда ты закончишь, можем вместе выпить.

- Но он не закончится после одной битвы. Сейчас это целая система турниров. Это несколько битв, и в реальном времени они займут примерно три дня. А если я отменю заявку, то не смогу потом подать новую.

- А я могу принять участие в этом соревновании?

- Это возможно. Но драка не будет честной.

- Не честной?

- Я принимаю участие в сражении 2 против 1.

Шамбала и Арк размышляли. Арк хотел увидеть Шамбалу, чтобы сразиться с ним. Намерения Шамбалы были такими же. Однако Арк уже нашел больше поводов встретиться с Шамбалой, чем раньше. Суть крылась в боевых искусствах. Один такой бой стоил многих часов практики. Иногда инструкторы боевых искусств обучали ментальным тренировкам, и многие потом жаловались, что это пустая трата времени. Разве в этом настоящее боевое искусство. Вот техники – это более понятно. Если посмотреть назад в прошлое, разве самым процветающим периодом развития боевых искусств была эпоха воюющих государств? Тогда ноющие по поводу пустой траты времени люди сюда не вписываются. Поэтому лучше уж натренировать и тело, и дух, а потом уж лезть в драку. Бывший член национальной лиги таэквондо и нынешний глава оперативной группы Ли Маянг-рён

настаивал, чтобы Арк тренировал оба направления.

Арк ждал следующих слов.

В любом случае, главным параметром успеха была практика. Именно поэтому Арк ждал спарринга с Шамбалой. Шамбала изучал кун-фу. Из спарринга с таким противником можно было зачерпнуть больше опыта, чем из сражения с обычными монстрами. Несколько дней назад Ли Маянг серьезно взялся за его тренировку. После одного дня тренировки Арк обычно несколько дней лежал и отходил. Тренировки были такие суровые, что после 2-3 раз Арк уже боялся идти в зал. Однако пройдя через все это, Арк чувствовал себя более уверенно. Через поединок с Шамбалой он хотел проверить свои успехи.

«Три дня… Немалое время, однако, и возможность неплохая»

Арк кивнул и ответил:

- Ничего не могу сказать, раз уж я опоздал. Я подожду. Если мы не воспользуемся этой возможность, кто знает, когда представится следующая.

- Что ты будешь делать в это время?

- Я пойду поохочусь в этом районе…

Пока Арк думал, что еще сказать, Шамбала перебил его:

- А почему бы тебе самому не поучаствовать в турнире?

- В турнире?

- Да. Сперва нужно ознакомиться с ареной. Это твой первый раз? Обычно участники, не знакомые с ареной, проигрывают первый матч. Например, против меня сражаться тебе будет тяжело. Подробное объяснение займет слишком много времени… Пойдем вместе, посмотришь на это.

Шамбала потянул Арка. Минут 10 они петляли по забитым улицам Селебрида, и затем прибыли в большой амфитеатр, выглядящий как римский колизей. Судя по количеству толкущегося вокруг народа, место было популярным. Шамбала вел Арка сквозь толпу и объяснял:

- Это – арена Селебрида, Темный Силрион.

- Здесь много народу.

- Потому что каждый день тут проходит несколько десятков боев. И в каждом соревновании можно выиграть призы, которые не достать больше нигде. Иногда как дополнительный приз дают редкие предметы. Чтобы выиграть джекпот, скорее нужно обладать удачей, чем способностью сражаться.

Это были не просто матчи. Темный Силрион был еще и спекулятивным рынком, в котором процветали различные виды азартных игр. Сражением игрока против игрока управлять было нельзя, но вот монстр против игрока или же НПС против игрока… Вот тут и делались самые большие деньги. Ставки были высоки, и

игроки и НПС сразу становились знаменитостями.

- Итак, мы пришли. Увидеть самому лучше, чем слушать мои объяснения. Процедура проста. Перед тем, как идти сражаться, ты должен выбрать приз и компенсацию. У каждого матча разные правила, так что внимательно читай описание. После того, как ты выберешь матч, отдай этот бланк НПС-у.

Арк посмотрел на флаеры, которые держал Шамбала, и затем тщательно прочитал всю информацию.

Первый матч, проходивший в Арене, разделялся на два этапа. Двое победителей первого этапа сражались во втором, а система ставок использовалась для определения финальной награды победителя. Это был одиночный поединок игрока, соответствующего определенным требованиям, против НПС-а или монстра. Но в матче игрок против игрока, например, выиграть приз было нельзя.

Система поединков «игрок против игрока» была справедлива, так как в дуэли учитывался уровень игроков. И хотя приза не было, в ходе сражений игроки накапливали Очки Чести, которые можно было применить на разных НПС. Если Честь росла, это также влияло и на систему выпадающих игроку квестов. Одиночные матчи чаще всего были просто развлечением. Но больше всего зрителей собирало сражение НПС-а и нескольких игроков. Турниры разделялись на одиночные, парные, групповые и даже между гильдиями, и здесь выигрывались призы и редкие вещи. То есть турнир гармонично соединялся со ставками.

231 индивидуальный поединок

Ограничения в участии: воины 70-75 уровня

Игровая система: использование предметов запрещено

Приз победителя и Дополнительный приз: 100 золотых и рукавицы Славы

Время регистрации: Закрыто. Это текущее соревнование.

147 групповой поединок

Ограничения в участии: капитан – 50 уровень, не более 10-12 участников

Игровая система: использование предметов запрещено, все уровни усреднены (уровни всех участников установлены на 50)

Приз победителя и Дополнительный приз: 500 золотых и Редкое Зрение (случайно)

Время регистрации: Приближается дэдлайн!

Регистрация открыта до 17:00 31 декабря.

«Хм, по-моему, это вполне приличные условия…»

Арк с любопытством посмотрел на листовки. К листовке была прикреплена картинка Дополнительного приза. На ней не было детального описания, но даже одного взгляда на этот предмет хватало, чтобы понять, что он обладал внушительными достоинствами.

«Но если главная цель – Дополнительный приз, все должно быть не так просто?..»

В турнире обычно принимало участие до 100 человек. Согласно системе турнира, было как минимум 7 шансов выиграть. Система уровней турнира была довольно сложная и трудная, поэтому в среднем выигрывало не так много участников, и исход боя зависел только от реальных навыков игроков. В общем, выиграть среди 100 участников было непросто…

«Основное правило Арены: если игрок подает заявку на матч, он имеет право подать другую заявку не менее, чем через 72 часа… Если бы не было такого ограничения, я бы подал заявки сразу на несколько матчей…»

- Ну как тебе? Нашел турнир, в котором бы хотел принять участие? – спросил Шамбала.

- Не знаю, я пока не уверен. Мне нужно осмотреться и узнать побольше, - покачал Арк головой и стал рассматривать остальные флаеры. В конце концов он нашел флаер, который привлек его инетерес.

- М? Не может быть!..

Арк распихивал руками толпу и несся к флаеру.

186 парный турнир.

Ограничения в участии: 100 уровень. Только двое участников.

Игровая система: запрещено использование предметов потребления (кроме предметов для навыков). Все уровни приравниваются к 100.

Приз победителя и Дополнительный приз: 200 золотых, секретная карта Магаро.

Время регистрации: Приближается дэдлайн! Регистрация открыта сегодня до 18:00.

«Секретная карта Магаро!»

От удивления по телу Арка поползли мурашки. Магаро!

Несколько дней назад он получил квест «Лаборатория Гениального Алхимика» от Магического Института, и именно это имя там упоминалось. И теперь он видит это имя на секретной карте!..

«Магаро мог нарисовать карту и отметить местоположение лаборатории!»

Шеннен дал ему ключ и сказал, что судьба должна привести его к лаборатории. И слова эти оказались правдой. Это было немного неопределенно, но такая игровая система использовалась в большинстве игр. Другими словами, сам квест создавался только после того, как появлялись относящиеся к этому квесту предметы. И сейчас был только один предмет, на котором держался этот квест. Арк тоже надеялся, что квест хоть как-то продвинется вперед. Если у него был ключ, то должна была появиться и другая подсказка. Но такой возможности нельзя было полностью доверять. В Новом Мире нельзя было выполнить квест, удобно сидя в таверне и размышляя о жизни. Нужно было самому придумать способ и самому найти эту подсказку. Тогда в итоге зацепка будет найдена, и это определит выполнение или провал квеста. Но Арк и не надеялся найти подсказку в ТАКОМ месте.

- Да что с тобой внезапно произошло? Ты нашел супер-приз или что-то получше? А? Что за?..

Шамбала уставился на флаер с ошеломленным выражением лица.

- Ты… Не может быть, тебе нужен этот приз?

Арк кивнул. Шамбала повертел головой и потащил Арка в безлюдное место. Они остановились возле Арены и Шамбала сказал:

- Зачем тебе нужен этот приз? Зачем?

- Я не могу сказать. Он мне нужен для выполнения квеста.

- Квеста? Так ты тоже знаешь про великого алхимика?

- Ты… Ты тоже?

Шамбала почесал голову.

- Эх, все становится сложнее. Давай выйдем отсюда.

- Хорошо…

- Я получил квест о гениальном алхимике…

- От кого? От Магического Института?!

- Нет. От квестового предмета.

Шамбала вытянул книгу из сумки.

На обложке было несколько раз написано «Дневник Магаро».

- Когда я не смог выйти с тобой на контакт, я покинул Селебрид на следующий день. Я выбрал предмет, который хотел получить как приз, и больше дел у меня не оставалось. Несколько дней я охотился на нежить в древнем могильнике и достал вот

это. Поначалу я подумал, что это обычная книга по истории, но я поднял ее и, использовав навык распознавания предметов, понял, что она не так проста.

- Что внутри?

- Информация зашифрована. Я понял только часть.

Шамбала открыл книгу на последней главе.

> *После посвящения всей моей жизни этой работе, я наконец-то достиг последней ступени. Я ищу бесконечное знание мировых секретов. Сейчас я открою последнюю дверь. Однако в последние дни я ощущаю некоторое беспокойство. Я постоянно чувствую чей-то зловещий взгляд из темноты. Возможно, это просто суеверие… В любом случае, я никогда не откажусь от своего исследования. И я расскажу людям о секретах, которые я узнал. Если я не вернусь, здесь останется мой дневник. В нем все, что я нашел. Однако он еще не закончен. Сейчас нужно найти другую подсказку, чтобы понять взаимосвязь.*

«Связующее место!»

Не было сомнений, что речь шла о лаборатории Магаро.

- Когда я прочитал эту часть, у меня запустился квест «Мистический Дневник». Магаро был великим алхимиком, написавшим это, поэтому я думал, что спрятанное место будет в редкой локации. Поэтому, пока я искал информацию о карте в Селебриде, я принял участие в нескольких боях, Возможно, там я найду ключ к расшифровке дневника.

Шамбала посмотрел на Арка.

- Я объяснил то, что я понял и узнал. Теперь твоя очередь. Что ты знаешь об этом?

- Я получил квест о Магаро от Магического Института.

- Что? Магического Института?

- Да, и то, что я знаю, соответствует твоей истории. До сих пор я не знаю всего. Но с уверенностью могу сказать, что только дневник и карта не решат квест. Змея, Ключ Измерений Магаро!

Черная Змея достала ключ.

- Это – Ключ Измерений Магаро, который я получил от Магического Института. После всего я думаю, что ключ, дневник и карта помогут найти его лабораторию.

- Черт побери, мы должны достать карту!

Лицо Шамбалы печально скривилось. Ситуация была странная. Квестом Магаро нельзя было поделиться. Конечно,

можно было поделиться вещами, но чтобы хотя бы один из них выполнил квест, нужно было три вещи, а две из них уже была поделены между Арком и Шамбалой. Если никто не отступится от квеста, то они оба не смогут его выполнить. Шамбала немного подумал и сказал:

- Было бы замечательно, если бы ты ее получил… Хотя мы оба нуждаемся в ней…

- Да, странная ситуация…

- Если твоя Змея ее проглотит, то даже если я тебя убью, я не смогу получить карту.

- Я тоже просто так не сдамся, - улыбнулся Арк.

Шамбала согласно кивнул и предложил компромисс:

- Ну раз все так сложно… Итак, нам обоим срочно нужна эта карта. Даже если мы сейчас поссоримся друг с другом, это будет глупо, нам нельзя допустить, чтобы карта попала в чьи-то еще руки. Согласен? Но я не могу гарантировать, что ты выиграешь. Но если мы с тобой объединим усилия, тогда шансы повысятся.

- Объединим?

- Да, у нас все еще есть время до окончания регистрации на турнир. До начала матча можно поменять партнера.

- Но у тебя уже есть партнер.

- А, не волнуйся! Я торопился успеть до закрытия регистрации и притащил туда одного неопытного мальца, которого знал. Однако твоя вероятность победы гораздо выше. Хотя заверяю, что ты можешь поверить и в мои способности. Если я буду в паре с тобой, тогда мы точно не проиграем.

- Отлично.

Предложение Шамбалы было логичным. Арк много раз сражался с другими игроками. Однако далеко не у всех были такие навыки, как у Шамбалы. Арк тоже выделялся. А так как они будут одного уровня, то Арк не боялся проиграть.

Эх, вот это шанс! Победа в руках!

- Ладно, мы сразимся в паре, победа будет честной… А что дальше?

- Все просто. Как только у тебя будет карта, ты собираешь вместе все подсказки. Остается решить одно: нам обоим придется поделиться одной подсказкой. Самое простое – сразиться за нее.

- И тот, кто победит, забирает себе все?

- Да.

Шамбала кивнул с огнем в глазах. Арк спокойно посмотрел на Шамбалу. Если бы он получил такое предложение в Джексоне, то принять его было бы сложно. Однако после того, как Арк прикинул силы и уровни, он понял, что уровень Шамбалы был выше. Однако за это время уверенность Арка возросла. К тому же,

несколько дней назад он встретил Ли Маянга. Как сухая земля быстро впитывает воду, так же и Арк быстро впитывал новые знания. После того, как у него появился учитель, его навыки сильно продвинулись вперед.

«Тогда я использую все это время для подготовки и зайду на третий день, когда турнир начнется… У меня есть шанс выиграть Шамбалу!»

Несмотря на то, что обстоятельства складывались не в его сторону, он не мог отказаться от предложения.

Так как у Шамбалы был дневник Магаро, иного пути, кроме как убить его и забрать дневник, у Арка не было. Если дело касалось Андела, то тут играла роль личная неприязнь, но Арк не хотел так портить отношения с Шамбалой. Так что, не было иного выхода, кроме как сразиться и честно победить.

- Хорошо, давай поступим так.

- Отлично. Следуй за мной.

Шамбала и Арк вернулись в Темный Силрион. Шамбала попросил отозвать заявку прежнего участника и поставил на его место Арка.

- Вы хотите заметить соперника 186-го турнира?

- Да, меня зовут Шамбала, а соперника я заменяю на Арка.

- Конечно. Шамбала уже прошел процедуру подтверждения. Теперь нужно проверить Арка.

Имя: *Арк*
Раса: *Человек*
Склонность: *Светлый +250*
Слава: *1875*
Уровень
Профессия: *Идущий во тьме*
Титул: *Рыцарь Кот, Признанный Опекун, Герой Джексона*
Здоровье: *2065 (+50)*
Мана: *1930*
Духовная Сила: *100*
Сила: *274 (+15)*
Ловкость: *314 (+15)*
Выносливость: *404 (+10)*
Мудрость: *44 (+10)*
Интеллект: *367*
Удача: *44*
Гибкость: *35*
Искусство общения: *33*

Привязанность: *55 (+10)*
Специальный стат: знание древних реликвий: *98*

Эффекты от оружия

Броня Русалки: Сопротивление Воде +100. Водные штрафы отменяются.

Лапы Кошки: Скорость нападения +10%, Ловкость +15, Шанс Критического Урона +10%.

Сущность Енота: Ловкость +10, Мудрость +10.

Набор предметов «Король»: Сила +10, Ловкость +10, Выносливость +10, Защита +20.

Улучшенные Сапоги Норада: Скорость Передвижения +15%, Уклонение +10%.

Ожерелье Аделаина: Защита +40, Привязанность +10.

Возрождающий Дух: Сила +5, Восстановление Маны +5%.

Все способности в темноте повышаются на ***40%***

Способность прятаться в темноте (Длительность – ***20*** *минут. Автоматически отменяется при вступлении в боевое состояние.)*

На 50% увеличена сопротивляемость следующим заклинаниям: Страх, Темнота, Слепота, Приманка.

Вы можете раскрывать истинные свойства всех предметов

Когда Арк вышел из Подземного Мира, он был на 116 уровне, после квеста с Пузырьком Сердца и Души – 120, а при путешествии с реабилитантами набрал еще три уровня.

Барьер в 100 уровень он преодолел легко.

- Ваша квалификация достаточно хороша. Я немедленно заменю участника на Вас. Шамбала и Арк, вы – 14-е. Вы будете сражаться в 7-й битве турнира. Ваше время – послезавтра, в 11 утра. Если вы опоздаете больше, чем на 30 минут, ваш бой аннулируется. Есть вопросы?

- Нет.

- Тогда удачи в предстоящем поединке!

Арк и Шамбала вышли из Темного Силриона. После завтра в 11 утра значило завтра утром в реальности. Время подходящее. Арк объяснил ситуацию компании Джастисмена, договорился на счет зала и вздохнул.

- Мне нужно сказать капитану Ли Маянгу-рёну научить меня

как можно большему количеству техник.

Когда Арк вернулся к воротам, все уже закончили свои дела и собрались вместе.

Как только Джастисмен увидел Арка, он закричал:

- Черт, похоже, чтобы найти воров, мне понадобится больше времени, чем я думал!

- Почему?

- Я слышал о том, что война возле границы окончена, и все возвращаются. Из-за этого воры напуганы, и сейчас прячутся. Мне нужно еще время, чтобы найти их местонахождение. Так как арена тоже важна, наша цель – реабилитировать тех парней.

Самой большой проблемой для Джастисмена и его группы была как раз реализация реабилитации.

Сид тоже нашел, чем заняться.

- Думаю, мне нужно посетить Нагаран.

- Нагаран?

- Да, это приграничный регион, о нем мне недавно рассказал мой дядя. После выполнения квеста торговца, я получил эту информацию. Все участники гильдий сейчас стекаются в этот район. Если там произойдет какой-то ивент, то цена на зелья в течение битвы гильдий взлетит.

Несмотря на то, что Сид по большей части был довольно тривиальным, иногда его мозг торговца все же начинал работать. Глаза Сида горели твердым намерением заработать.

- Нагаран. Там будет 50%... Нет, 60% прибыли! О-хо-хо, я не могу этого пропустить! Когда я вернусь, мы разбогатеем!

- Оу, мы ждем с нетерпением, Сид! – улыбнулись реабилитанты.

В это время вперед вышел Шамбала и спросил Сида:

- Ты торговец?

- Да, а что?

- Сколько времени займет торговый маршрут?

- Нагаран близко, но у меня кое-какие дела. Дня 4.

- Замечательно. Может ли ты принять это и подписать контракт?

Шамбала предложил это в связи с договоренностью с Арком. В последний месяц у Арка и Шамбалы не было возможности оценить навыки друг друга. В турнире им пришлось бы полагаться на способности друг друга, однако даже при победе в индивидуальном матче не было гарантии, что они получат предмет. Однако в этом случае можно было подписать контракт, и передать предмет третьей стороне заранее, а третья сторона отдаст его победителю.

- В контракте указывается, что предмет Арка передается Сиду.

Кто бы не стал победителем, он передает предмет Сиду. Если одна сторона отказывается сражаться, вторая сторона автоматически объявляется победителем… Арк, ты правда хочешь подписать ЭТО?!

Конечно, если бы Шамбала этого не предложил, то это сделал был Арк. Таким образом относящиеся к квесту предметы передавались Сиду. Будущее было решено. Сид отправился в свой торговый путь в Нагаран, а группа Джастисмена отправилась на юг искать воров.

Однако кое-кто наблюдал за ними из аллеи.

- Это они убили наших братьев.

- Сообщи в штаб.

Человек, чье лицо было скрыто под капюшоном, вынул документ и исчез. На его груди была красная метка организации Темного Брата. Война еще не закончилась. Однако в группе были не только НПС. Напротив группы Темных Братьев за Арком наблюдали и другие зрители.

- Ты уверен на счет них?

- Да, недавно они говорили о наследии Магаро.

- Тогда у них наверняка есть остальные подсказки.

- Тьфу, что-то не похоже, что у них что-то есть.

- А есть все-таки есть?

- Они тоже принимают участие в турнире, я понаблюдаю за ними подольше.

Игроки ушли. Итак, как только Арк прибыл в столицу, события начали набирать оборот. Однако Арк не об этом не знал.

- Тогда встретимся перед турниром?

- Следи за своим состоянием. Не усни во время битвы.

- Не волнуйся. Я полностью контролирую свое состояние.

Арк договорился с Шамбалой, и вышел из игры.

Затем Хён-ву, он же - Арк, немедленно пошел в полицейский спортивный зал.

- Ха! Я хочу попросить о серьезной тренировке на несколько дней!

Ли Маянг был настолько счастлив, что не смог больше сделать ничего, кроме как согласно кивнуть.

- Да, я сегодня отдыхаю, так что ты мне не помешаешь. Сначала 200 отжиманий, вперед!

Тренировка в спартанском стиле длилась 4 часа. Тело Хёна-ву прошло через такие сложности, что Ли Маянг-рён сказал:

- Ха-ха, если так будет продолжаться каждый день, то я создам Супермена!

- Может, лучше Бэтмен?

- Нет, если сейчас ты человек, то станешь просто

Суперчеловеком!

Хён-ву стиснул зубы и проглотил замечание. Но это было начало. У него было три дня в игре. Шамбала был силен. А когда турнир закончится, он станет еще более сильным противником. После душа Хён-ву почувствовал себя жутко голодным и уставшим. Когда он проснулся, прошло 8 часов.

«А, разве турнир не через 30 минут?»

В спешке Хён-ву побежал к устройству, соединяющему его с Новым Миром. Реальность, игра… и вот уже Шамбала кричит ему в ухо:

- Идиот, чего так долго?! Здесь же жесткий лимит регистрации!

- Прости, я так устал, что не услышал будильника.

- В следующий раз будь внимательнее. Все, пойдем!

Шамбала потянул Арка за рукав, и они бегом двинулись к Темному Силриону. Сейчас они даже не могли представить, что с ними произойдет дальше. И в Темном Силрионе в Селебриде, и у Сида, отправившегося в Нагаран, начали происходить события, затрагивающие многие интересы Арка.

Так начались богатые событиями приключения Арка.

Продолжение следует…

notes

Примечания

1

п/п: Оригинально в тексте енота зовут Poро, но ради благозвучия имя было немного изменено.

2

пп - как это всегда случается у Арка

3

п/п подробнее - в Вики https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B8%D0%B4%D1%85%D1%91%D0%B3%D0%B3

4

Чемпионат Предельного Боя